
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ... | RECREATIVAS
METAL GEAR
REVISITAMOS LA SAGA ESCONDIDOS EN UNA CAJA DE CARTÓN
EARTHWORM JIM
TODO Y MÁS SOBRE LA JOYA DEMENTE DE DAVE PERRY
Y MUCHO MÁS:
VEGA SOLARIS | JUEGOS PARA COCOS
DATA EAST | 20 JUEGOS RAROS DE SEGA
SNES | NIÑOS Y PATADAS VOLADORAS
CÓMO SE HIZO
SUPER CASTLEVANIA IV
LOS SECRETOS DEL JUEGAZO DESVELADOS POR SU DIRECTOR
Q*BERT
RAYOS, CENTELLAS Y @!#?@!
BIG KARNAK
GAELCO EN LA CORTE DEL FARAÓN
La Diosa de Cozumel
¡LA PRIMERA VERSIÓN!
... Y LA HISTORIA DEL VIEJO ARCHIVERO, CONTADA POR ANDRÉS SAMUDIO

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL











Redactor Jefe: **Adonías**

Redacción: **John Tones, Javi Sánchez, Jaime González, Bruno Sol**

Maquetación y Diseño: **Andrés Iniesta**

Caricaturas 8 bits: **Héctor Bometón «Mierdecitas»**

Agradecimientos: **Rubén Rincón, Rafael Corrales, Roberto Carlos Fernández, Fran Loscos «Metr81», Miguel Ángel Villas, Sergio Modia, Marcos García, Javier Chocano, Mauricio García, Ricardo Lázaro y Javier Cadenas**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**

Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**

Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**

Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**

Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**

Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**

Equipo Comercial: **Mónica Marín, Noemí Rodríguez**
Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

LOS RETROTITANES SU AVENTURA CONVERSACIONAL FAVORITA



ADONÍAS

Mi aventura conversacional favorita es *Hulk*, al cual amorodie desde la primera pantalla: mediante el teclado, insulté y reinsulté a aquel doctor Bruce Banner permanentemente maniatado hasta que un alma misericordiosa me sopló las dos palabras mágicas: «bite lip».

Es un experto en:
Redefinir perfectamente el teclado a «Q, A, O, P, M» en un Spectrum 48K. A oscuras.

Actualmente enganchado a:
Hundra en ZX Spectrum.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
El *Jackal* de recreativa.



JOHN TONES

No necesariamente la favorita ni la mejor, pero en tiempos en los que me asombraba la devoción con la que mis amigos se enfrentaban a dragones y mazmorras, *La Guerra de las Vajillas* supuso una refrescante alternativa.

Es un experto en:
Reivindicar la película de *Super Mario Bros.* en karaokes de la capital un miércoles a las cuatro de la mañana...

Actualmente enganchado a:
Last Ninja 3

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Nebulus (Commodore 64)



JAVI SÁNCHEZ

Zork. Para un chiquillo enratonado al que le gustaba más leer que estar con seres humanos, ese «You are standing in an open field...» fue una revolución: historias que se escribían conmigo. ¡Yo era Bastian Baltasar Bux!

Es un experto en:
Convertir cualquier cosa burocrática en rol para hacerla soportable. Mi próximo módulo es Hacienda del Mal Elemental, para *AD&D 2.5*.

Actualmente enganchado a:
Kiki Kaikai - nazo no kuro manto en MAME

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Need for Speed V - Porsche Unleashed



JAIME GONZÁLEZ

Si atiendo a la maldita nostalgia, estaría entre *El Enigma de Aceps* y *La Aventura Original*, y si obedezco a filias personales, entre *La Isla de Tokland* y *La Máquina del Tiempo*. Y al final elijo un juego a medio camino entre aventura gráfica y conversacional, *Alpha Khor* (Lorciels, 1989)

Es un experto en:
Sacarle luces rojas a una PS3 de 60GB

Actualmente enganchado a:
Logic Pro (Deniam, 1996), en recreativa.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Rygar (Arcade)



BRUNO SOL

Desgraciadamente, mi contacto con las aventuras conversacionales se limitó a jugar al *Gremlins* en casa de un vecino y a escribir tacos en inglés en *ZORK*

Es un experto en:
Juegos viejunos, esos que venían acompañados de instrucciones y en los que cualquier error de carga se solucionaba soplando sobre la conexión del cartucho

Actualmente enganchado a:
3D Space Hamer en 3DS Spectrum.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Out Run (el bueno, no el de CPC)



LOADING...

LA MODA QUE NO CESA

«Lo Retro está de moda», vienen diciendo muchos últimamente. Y bastantes de quienes se creen tal majadería, incluso me preguntan si yo creo que Lo Retro estará en boga mucho tiempo.

«Lo Retro es una moda pasajera», afirman ya directamente algunos con total rotundidad. Y ante lo desacertado de este cúmulo de tarambanadas, yo solo puedo contestar con un JA. ¿Cómo va a dejar de estar de moda algo (Lo Retro: ese concepto abstracto) que nunca fue moda, jamás estuvo de moda, y por consiguiente no puede dejar de estarlo? Por qué tendría que considerar una posible moda -o incluso referirme a esa abstracción nominal de múltiples acepciones y derivaciones (estéticas, mecánicas, funcionales, temporales) como es Lo Retro-, esos juegos maravillosos que según entraron en mi vida allí se quedaron, y que forman parte de mis costumbres de ocio diarias? Sí, constantemente llegará a casa hardware y software actual, pero con independencia de esto, siempre tendré (por ejemplo) mi Spectrum y mi Sega Saturn permanentemente conectados, listos para ser utilizados. Así pues: ¿cómo van a pasar de moda (o estarlo temporalmente), para mí unas máquinas y unos juegos que disfruto día sí, día también?

Hay un asunto pelín espinoso, añadido al arriba comentado: el de la puñetera nostalgia, la que sienten quienes pronuncian frases como «ay qué gracia, a estos juegos le daba yo cuando era pequeñito. Pero qué chulos / remalos eran». Y no gozan esos programas como cuando lo hicieron por vez primera hace taitantos años, los muy tontos: estimulados y provocados porque según muchos dicen, «Lo Retro está de moda», cargan títulos que antaño les encantaban en un emulador, pero no los juegan: solo se ríen nerviosos mientras miran cómo evolucionan esos sprites hermosos y benditos, debatiéndose entre el horror y el gozo, víctimas de su –por ellos mismos provocado- ataque de nostalgia.

Señoras, señores: yo no cargo aquellos juegos por nostalgia, yo los cargo para jugarlos. Constantemente. Porque los disfruté entonces, los disfruto ahora, y lo haré siempre. ¿«Moda pasajera», decían? JA.



SUMARIO

▸▸ **Retro Gamer 6** ▸▸ De la gallina viejuna se hace buen caldo

DESTACADÍSIMOS





Veintitantos

★ MOMENTAZOS

IMPRESCINDIBLES

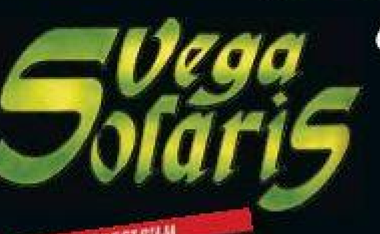
Cada página de Retro Gamer vale un potosí. ¡Que no se te pase ninguna!



















retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

Buenas, soy **Jaime González**. Reparo consolas de última generación con un serrucho y un taladro y escribo crónicas con un martillo y un cincel: es que aspiro a ser el mayor retroludita del mundo. ¡Nos vemos!



* CONTENIDOS:



PIER SOLAR HD

MÁS DEFINICIÓN, MÁS DIVERSIÓN

Hecho #1: *Pier Solar and the Great Architects* fue un exitazo cuando apareció en cartucho para Mega Drive: la primera tirada, de diciembre de 2010, se colocó entre los compradores que tenían reservado el juego; la segunda edición, de 2011, se agotó en doce días. Ahora van a por la cuarta reimpresión.

Hecho #2: hace ahora un año, a principios de diciembre de 2012, WaterMelon lanzó un *kickstarter* para convertir el RPG original a Xbox 360, PC y Dreamcast, en alta definición. Aspiraban a obtener 139.000 dólares, y recaudaron algo más de 230.000. Hasta aquí, la parte más conocida de la historia. Para saber un poco más de cómo avanzan las nuevas versiones, y de cómo empezó todo, hemos contactado con Daniel Lancha (Chui), que se está ocupando de la programación actualmente, y con Ángel Sánchez (Red Angel), uno de los primeros grafistas del proyecto. Les dejamos hablar a ellos.

«*Tavern RPG*, que es como se llamaba originalmente el juego, nace en el foro Tavern de Eidolon's Inn. Posiblemente hablemos de 2002, y los personajes iban a ser los usuarios del foro. No era un proyecto muy serio hasta que Tulio Adriano y Fonzie se propusieron convertirlo en realidad. La primera beta data de 2004 y a finales de ese año empecé a colaborar», cuenta Ángel. «El número de participantes creció rápido. Hubo colaboraciones puntuales, pero de la noche a la mañana el equipo pasó de dos usuarios, Fonzie y Tulio, a seis –ellos dos más Zable Fahr, Tiido, 108Stars y yo».

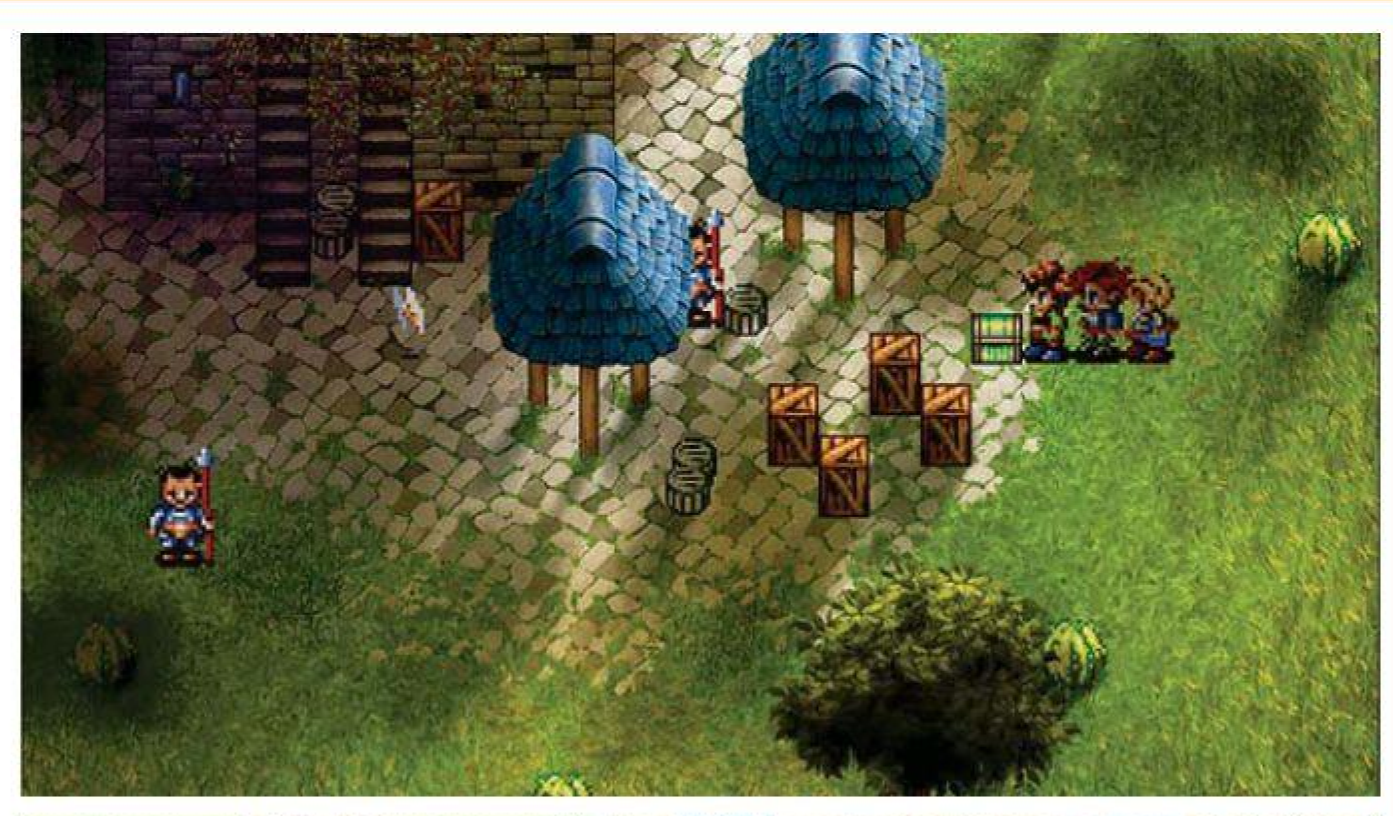
«La filosofía fue cambiando desde un juego sencillo con sprites como los de *Lunar: The Silver Star* hasta un juego que pudiese plantar cara a los grandes RPG de SNES. Creo recordar que los primeros sprites eran de 16x24 píxeles y al andar sólo tenían dos frames de animación; después optamos por hacerlos más parecidos a los que te podías encontrar en los juegos de Square para SNES, eran de 16x32 y tenían tres frames de animación -en realidad entre paso y paso se intercalaba el sprite en reposo», nos dice Ángel, que nos ha proporcionado algunos de los gráficos que hizo en su día, y que ilustran este artículo. Y continúa: «Además en un principio iba a haber dos versiones, de Mega Drive y de MegaCD, pero curiosamente el motor del juego no se podía adaptar sin recortes a la MegaCD. El juego movía tantos datos a tanta velocidad que sólo se conseguía con el cartucho, el lector de CD aporta muchísima capacidad pero es bastante lento, 150 kB/s».

Y de aquel embrión, saltándonos toda la parte conocida de la historia, llegamos a Daniel Lancha: «Me llamaron para hacer el port a Dreamcast, ya que es una máquina que conozco muy bien; pero, tal y como programo para Dreamcast, el código podía ser compilado y ejecutado en Windows, Linux y Mac sin problemas, por lo que a los de WaterMelon se les ocurrió sacarlo en *kickstarter* con gráficos HD».

¿Y cómo avanza el juego? Daniel responde: «el desarrollo está muy avanzado; pero es un juego larguísimo, se tardan unas cincuenta o sesenta horas en completarlo, así que el beta-testing se está alargando mucho. Tenemos pensado sacarlo el próximo enero o febrero, al menos para Dreamcast, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U y Ouya, y en Steam para Mac, Linux y Windows. Y más adelante, si todo va bien, habrá una segunda ronda para GameStick, Xbox One y 360, iOS y Android».

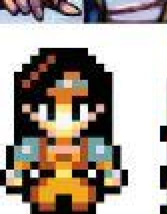
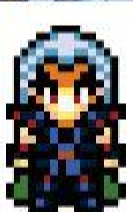
RETRORADAR: VERSIONES, COMEFANTASMONES Y MAQUINONES

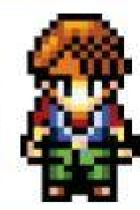








»Llevamos un año a tope con la versión HD, que amplía y mejora la historia con una mezcla entre pixelado y nuevos gráficos. De todas formas, se puede seleccionar un modo de juego con los gráficos y las musicas tal de la versión de Mega Drive". También tenemos gráficos de esta versión en alta definición, cortesía de Daniel; aquí los podéis ver.

NO TE LO PIERDAS

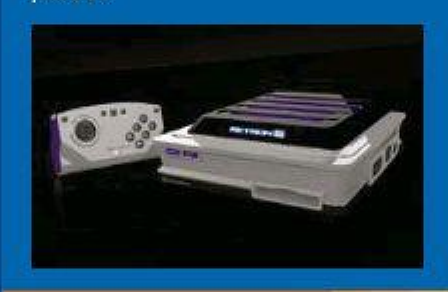
NUEVO NAMCO TV GAME

Namco nos ofrece un nuevo mando del tipo TV Game, de los que se enchufan al televisor por vídeo compuesto, denominado *Pac-Man Plug And Play*. Esta novedad, en venta para la campaña de Navidad de 2013 , incluye una mezcla de juegos clásicos, de clásicos remasterizados y de remakes, a saber: *Galaxian, Mappy, Bosconian, Galaga, Super Pac-Man, Dig-Dug, Xevious, Pac&Pal, New Rally-X, Pac-Man* y *Pac-Man 256*; entendemos que este último hace referencia a la posibilidad de ir más allá de la última pantalla jugable del *Pac-Man* original. Aún no lo hemos podido catar, pero oigan, tiene un diseño precioso.



RETRON 5

También esperábamos para estas Navidades el lanzamiento de *Retron 5*, la nueva frankenconsola de Hyperkin. *Esperábamos* porque, justo cuando cerramos la edición, el fabricante ha anunciado un nuevo retraso, esta vez hasta el primer cuatrimestre de 2014. ¿Por qué genera el nuevo modelo tanta expectación? Porque al que previsiblemente será nuestro nuevo electrodoméstico favorito se le pueden pinchar cartuchos de NES, Famicom, Super NES, Super Famicom, Genesis, Mega Drive, Game Boy, Game Boy Color y Game Boy Advance. Y frente al prototipo presentado en el último E3 incluye una novedad: se le podrá insertar el adaptador de cartuchos de Master System que Sega vendió en su día para Mega Drive, extendiendo de esta forma la compatibilidad a un sistema más. Para ello, suponemos, habrán tenido que remodelar la carcasa, porque en el modelo de la foto no se puede conectar el convertidor. Más detalles adelantados por el fabricante: el aparato tiene salida HDMI, se le pueden enchufar mandos de NES, Super NES y Mega Drive, permite alterar la velocidad del juego ¡y salvar partidas!



FEO FOREVER

Soy **John Tones**, aunque en las recreativas uso las iniciales PBP por cuestiones que no vienen al caso. El blog Mondo Píxel me deja poco tiempo para tomar el aire, pero cuando puedo me gusta pasear por los parques gritándole a las ardillas GET OVER HERE.



En más de una ocasión me habrán visto aseverar, sin el menor asomo de duda, que los clásicos del pixel-art, los cúlmenes del *sprite* perfecto, los *Metal Slug*, los *Final Fight*, los *Ghouls'n Ghosts* tienen un apartado gráfico postivamente superior a cualquier juego actual. Sin necesidad de recurrir a excusitas, a esa basura que los fans de lo retro balbuceamos tan a menudo: «Bueno, para la época...» Basta ya: tal cual, sin mandangas, *Metal Slug* tiene mejores gráficos, desde el punto de vista creativo, artístico y plástico, que *Beyond: Dos Almas*. Los de *Beyond* son más complejos, qué duda cabe, y habran dado tarea a más personas para llegar a buen puerto. Pero mejores, los que se dice mejores, son los de *Metal Slug*.



Me parece una verdad tan obvia y absoluta que no necesito ni discutirla. Sin embargo, esta cosa apostólica también me sugiere su opuesto perfecto: dejando aparte veleidades técnicas del momento que sea, creo que en algo han mejorado los juegos modernos: nos han librado de los monstruosos tiempos de los primeros polígonos, aquellas asquerosidades robóticas, sin alma, absurdamente antagónicas a la deliciosa hiperexpresividad de sus coetános pixelados, y que tienen dos tótems demoniacos, dos anticristos de lo audiovisual.

Por una parte, los insufribles monigotes del primer *Virtua Fighter*, un juego que ya desde el propio título pedía disculpas: «Sí, sabemos que esto es una pocilga, pero es la pocilga del FUTURO». Los luchadores de ese juego, sus miradas sin vida, sus gestos carentes de toda humanidad parecían pedir disculpas en una era en la que Capcom y SNK estaban facturando auténticos paraísos del castañazo.

Y en segundo lugar, las tetas puntiagudas de Lara Croft. Unos pechos de androide infernal de película tailandesa, salidos de un pesadillesco apareamiento entre Afrodita A, María de *Metropolis* y una mantis religiosa. Buscar una explicación sensata al enigma de cómo consiguió esta mujer de mimbre poligonal convertirse en un icono erótico es una tarea que me lanzaría, como un artista de cuento de Lovecaft, a lo más profundo de los abismos de la insania. No hay nada más feo en la historia de los videojuegos que las primeras bufas poligonales de *Lara Croft*, y esto es una verdad tan absoluta e indiscutible como las que he expuesto en el primer párrafo.

De modo que no todo es gloria en el panorama digital de los ochenta y noventa, claro que no. Pero la retrorotura en mil añicos no debe despistarnos de la auténtica moraleja de esta historia: si somos capaces de percatarnos de que los primeros desmanes del poligonismo 3D (el origen de todos los males que aquejan al videojuego hoy, pero de eso hablaremos otro día) dieron pie a juegos notables (sin ir más lejos, los propios *Tomb Raider* y *Virtua Fighter*) pero más feos que un pie, estaremos libres de las trabas de la nostalgia acrítica que tanto daño le ha hecho a la escena retro. Y podremos reivindicar los sprites de *Metal Slug*, que al final es lo importante.



Los primeros polígonos, aquellas asquerosidades robóticas sin alma



NO TE LO PIERDAS

■ **ATARI FLASHBACK 4**

Otra de las TV Games más interesantes de la última hornada es la *Atari Flashback 4* de AtGames, que lleva ya un año en el mercado. La última versión replica 75 juegos de Atari 2600 (con Space Invaders, *Centipede*, Asteroids, *Jungle Hunt* o Missile Command entre ellos), bajo una carcasa con un look similar al de la Atari VCS. Lo noticioso es que a partir de enero la podremos adquirir físicamente en las tiendas GAME, que van a importarla oficialmente para el Estado español.



■ **HOLA, 2014**

El final del año pasado fue frenético en cuanto a eventos retro se refiere: Asupiva, Vicioplanet y Factory Arcade organizaron la primera edición de RetroBarcelona, tres días de noviembre (8, 9 y 10) de ocio vintage en el Disseny Hub de la Ciudad Condal. 1985 Alternativo y Chui presentaron los proyectos en que están trabajando (respectivamente, Antares y ese Pier Solar HD al que nos referimos en esta misma página), Commodore Plus llevó su aventura El Prisionero, la AAMSX nos hizo disfrutar con el sistema nipón, y otros muchos grupos y tiendas añadieron la nota de color y divirtieron al público de una feria que esperamos se convierta en un referente a nivel estatal. Del 7 al 10 también pudimos disfrutar de una RetroMadrid lite en Madrid Games Week, con sendas conferencias de exmiembros de Topo, capitaneados por Paco Pastor en un sentido homenaje al traspasado Javier Cano, y Ópera Soft, con la presencia de pesos pesados de la compañía como Pedro Ruiz, Paco Suárez o Gonzo Suárez. En el stand de Retroworks se pudo ver un prototipo de Street Fighter 2 para Amstrad CPC muy prometedor. Finalmente, el 23 y el 24 se celebró la segunda edición de Parla Bytes, con los stands de esos grupos incombustibles que son Asupiva, Retroworks o Vintagenarios, que no se pierden una, y de tiendas como como Retrocables, Arcade Outlet o Emere.

■ **COMPRA MIENTRAS PASEAS**

Emere, por cierto, se ha unido a la moda de abrir una tienda física, en su caso en la calle Teruel, 12, en Torrejón de Ardoz. Se suma así a negocios ya establecidos como Play Games and Cards (Bailén 14, Barcelona), Tecvia (Puerto de Arlabán 41, Madrid) o Chollogames (Arenal 8, Madrid), y a otros que se han lanzado a la aventura hace poco también, como El Filtro (Galileo 31, Madrid), Omega Center (Luna 24, Madrid) o Arcade Outlet y Factory Arcade, que tienen locales, respectivamente, en Parla y en Terrassa (para ver el material que tienen en exposición hay que concertar una cita con ellos previamente).

■ **HAY HUMANOS COMO TÚ: TAMBIÉN LEEN**

Otra de las últimas tendencias es que alguien nos ponga sobre la mesa todos los meses un libro nuevo sobre retrogaming. En preparación tenemos *Sega Mega Drive/ Genesis: Collected Works* de Read-Only Memory, que promete incluir entrevistas con extrabajadores de Sega, diseños desechados de mandos y bocetos técnicos, todo en formato de libro artístico. También incluirá suculentas entrevistas exclusivas *Hints & Tips for Videogame Pioneers*, cuyo autor es ni más ni menos que Andrew Hewson, fundador de Hewson Consultants, que promete sacar a la luz toda la historia de la creación de juegos en el Reino Unido durante los ochenta; como el *Ocho Quilates* de Jaume Esteve, pero en el contexto británico. Y el último se ha agotado en cuestión de semanas, pero es probable una reedición de cara a la campaña navideña: *The Mega Drive/SuperNES Book*, de la editorial matriz de Retro Gamer, Imagine Publishing, es un bookazine recopilatorio de todos los artículos sobre ambos sistemas aparecidos en la revista mensual.

CERRADO POR GUIRI

Hola, amantes de los vetusto. Aquí **Javi Sánchez**. Escribo sobre videojuegos (y más) desde el siglo pasado y me fascinan los turnos pausados, los numeritos en pantalla y los guantazos frenéticos. Creo en Super Famicom y Game Boy Advance por encima de todas las cosas.



Cuando era un adolescente hormonado tenía cierta predilección por el manga shonen bruto: bolas de dragón, artes marciales que convertían a la gente en pizza y roboces gigantes. Evidentemente, cuando Hobby Consolas empezó a publicar avances de Dragon Ball Super Butouden (SNES, 1993) supe que tenía que hacerme con él. Meses más tarde compré el adaptador de juegos japoneses y el título. Lo primero que me fascinó fue la presentación: postales, pegatinas y un sinfín de mandanga que en España veíamos en contadas ocasiones -y de forma más prosaica: mapas y útiles-. Lo segundo, la sensación de que el pastizal que me había dejado era injusto.

Avancemos un par de años, en los que un videoclub de mi Salamanca natal dedicó una estantería entera a los juegos de importación (en alquiler, gracias a los dioses): Hokuto no Ken, Ranma 1/2, y un montón de licencias fascinantes. Que luego resultaban ser juegos chuchurríos, salvo excepciones como rolazos nipones en los que no me enteraba de nada y juegos de mamporros en los que daba igual no enterarse de nada. Todo un universo de juegos inaccesibles por limitaciones técnicas y de localización. O eso pensábamos.

Super Butouden tuvo tanto éxito en Europa por los canales secundarios que propició que BanDai se tomase en serio lo de traer un juego japonés de segunda. Los ilusos creímos que eso abriría las puertas a versiones más o menos localizadas -con que fuese PAL ya valía-... Y todavía seguimos esperando. El año pasado acudí al Tokyo Game Show y de visitar las oficinas de Namco Bandai, donde casi se me cae el alma a los pies: un edificio lleno de copias de juegos de Kamen Rider, Ultraman y mis queridos Super Robot Taisen (de los que en Occidente solo se han publicado los OG por tema de licencias). Un festival que se prolongó en una orgía consumista en Akihabara en los que compré como enloquecido todo juego de roboces que se puso en mi camino. Saltándome las consolas con cierre regional

En 2013 a los jugadores se nos recalcan todos los días varias cosas desde arriba, en tiempos de distribución digital: que nuestras máquinas y nuestros juegos son préstamos generosos por parte de las compañías y que ni se nos ocurra buscar la forma de saltarnos esos límites, aparte de todo tipo de amenazas legales a los fans que se curran traducciones y ROMs (en tantas ocasiones la única manera de poder acceder a miles de títulos en los que ni sus padres están interesados) y puestas al día de juegos que jamás pudimos comprar de forma legal. Nintendo ha tomado la nefasta decisión de bloquear regionalmente su estupenda 3DS: olvídate de comprar los juegos japoneses, hoy no podrías hacerte con un Super Butouden o un Snatcher no censurado. Y aunque Microsoft y Sony han sido más generosas, sus tiendas digitales nos vetan títulos en los que estamos dispuestos a dejarnos los dineros. 20 años después, si quiero jugar algo tan superventas como Madden tengo que importarlo, porque los encorbatados siguen cometiendo los mismos errores de 1993.



> Los encorbatados siguen cayendo en los mismos errores de 1993

La Firma Invitada:

Marcos "The Elf" García



«Cada uno de nosotros es esclavo de su época e hijo de un grupo de imágenes que quedan guardadas en el archivo del alma. Aquí os dejo seis secuencias del pasado más remoto, que forjaron y cimentaron mi irrefrenable pasión por los videojuegos»

«A finales de los 70, principios de los 80, fui totalmente abducido por los videojuegos; me hipnotizaba presenciar en las recreativas juegos como *Galaxian*, *Asteroids*, *Battle Zone*, *Defender* o *Donkey Kong*. Las consolas de la época no llamaron mi atención hasta la llegada de CBS Colecovision y Vectrex... El Spectrum fue la máquina que me ligó definitivamente a esta pasión, y pronto le siguieron un QL, un Plus 2, Atari ST y Amiga. Este último convivió hasta el final junto a SNES, Game Boy, NES, Mega Drive, las consolas de NEC y el resto de las máquinas del momento. El resto de mi vida lúdica está impresa: A nivel profesional comencé a trabajar en Hobby Press en primavera de 1991, haciendo alguna colaboración en MicroHobby y formando parte del proyecto Hobby Consolas hasta que... En mayo de 1993, me fichó Grupo Zeta para darle otro aire a la revista Superjuegos junto a una súper-plantilla de apasionados del videojuego, que todavía permanece activa en diferentes vertientes del sector. En 2001 tuve el privilegio de dirigir PlayStation Revista Oficial en paralelo a Superjuegos y Xtreme. Mi última aventura editorial ha sido el lanzamiento de games™ en España en 2012».

ESTRELLAS DE COLORES

«Con apenas ocho o nueve años, y casi siempre acompañado de un adulto, ya había visitado algún que otro salón recreativo y observado con estupor artilugios setenteros equipados con escopetas y coches de plástico, o maravillas primigenias como *Space Invaders*. Pero mis sentidos no se activaron y orientaron hacia lo que podía significar el mundo del videojuego hasta que vi una pantalla vertical con una generosa ración de colorido en los sprites de las naves, un peculiar sonido de disparo, explosiones de cierta solvencia y, sobre todo, un scroll de estrellas de colores que me transportó durante unos instantes al futuro. Y ahí me quedé. Se trataba, como ya imaginaréis, de *Galaxian* de Namco. Poco a poco se sumaron a mi archivo audiovisual otras leyendas como *Asteroids*, *Defender*, *Battle Zone*, *Phoenix*, *Donkey Kong* o *Pole Position*».

DOS JOYAS DE SEGUNDA GENERACIÓN (1982-83)

«Los gráficos de las consolas de primera generación nunca captaron mi atención, me parecían demasiado alejadas de lo que ofrecía una máquina recreativa y generaron gran desconcierto en mí. Tuve la oportunidad de jugar a una consola tipo *Pong* multijuego deportivo de unos amigos de mis padres y no me divertía o atraía lo suficiente, al igual que las cinco hand-helds de Mattel y el *Pac-Man* de Tomy que todavía conservo. Las primeras consolas que me demostraron fidelidad respecto a los videojuegos 'reales' fueron esas dos genialidades llamadas ColecoVision -llegué a soñar con el mítico y colorista *Zaxxon* en más de una ocasión-, y Vectrex. En el caso de la máquina de MB eso de tener pantalla propia, maravillosamente vertical, y mostrar gráficos vectoriales similares a *Asteroids* o *Battle Zone* no lograba entrar en mi cabeza, incluso con doce años. ¿Y qué me decís del mando tipo recreativa con cuatro botones? Cuando podía y me dejaban me escapaba a El Corte Inglés de Castellana para permanecer boquiabierto durante minutos frente a las vitrinas que las custodiaban».

EL REGALO PERFECTO (1984)

«Las consolas no pasaban por su mejor momento y los ordenadores tomaron el relevo momentáneo. El más popular y extendido por nuestras fronteras fue el Spectrum y pronto pasó a convertirse en una absoluta fijación para mí, ayudado por las primeras revistas inglesas de videojuegos que ya me compraba y el nacimiento de MicroHobby en España. Las navidades de 1984 fueron perfectas para mí, un Spectrum de 48K con un aparatoso pack de juegos, permaneció oculto bajo el fregadero de mi casa durante un mes hasta que llegó el día de desembalarlo y meterme de lleno en ese mundo que llevaba años dibujándose en una pantalla de televisión imaginaria. Ya no había duda, ese era mi camino, con contagio de color incluido y entrañables teclas de goma, protagonizado por épicas partidas a *The Hobbit*, *Jet Pac*, *Match Point*, *Knight Lore*, *Tir Na Nog*, *Shadow Of The Unicorn*, *Skool Daze*, *The Great Escape*, *Cobra* o *R-Type* entre otros cientos. Un regalo que agradeceré eternamente a mis padres».

UNA DE ATARI ST Y OTRA DE AMIGA (1988-89)

«La batalla de los 16 bits -ST/Amiga- fue dura y encarnizada. Mis revistas de cabecera -CVG, The Games Machine, The One...- así lo demostraban mes tras mes, con artículos comparativos entre ambas plataformas a nivel hardware y software; cada juego era fríamente analizado en sus dos versiones. Las primeras batallas fueron ganadas por Atari ST pese a su inferioridad tecnológica. La mayoría de programadores partían de la versión ST para programar los juegos y luego lo porteaban directamente a Amiga con algún retoque en el audio o el tamaño de los marcadores, y poco más. Yo me enamoré del Atari ST -esa maravilla llamada *Xenon* tuvo gran parte de culpa- y me costó un duro mes de trabajo veraniego conseguirlo -gracias, una vez más, a mi padre- y defendí su reinado con uñas y dientes. Año y medio después apareció una bestia de sombra alargada en un monitor Commodore de unos grandes almacenes y... el nuevo rey de mi mesa pasó a ser el Amiga. Pese a la dolorosa, aunque necesaria, sucesión, les profeso el mismo cariño y respeto a ambos».

SINFONÍA DEL NUEVO MUNDO (1991)

«Salto temporal de tres años y ahí estaba yo en la zona de prueba de juegos de Hobby Consolas, con una Super Famicom de importación recién aterrizada y tres cartuchazos: *Super Mario World*, *Final Fight* y *Gradius III*. La nueva, y todavía insuperable, aventura de Mario me transportó a un mágico mundo de colorido, jugabilidad y calor digital, engalanado con unas melodías de esas que invitan al recogimiento delante de la consola y el televisor, de tubo por supuesto. *Gradius III*, pese a sus slowdowns y molesto flickering, y *Final Fight*, con sus imperdonables carencias, demostraron también que dentro de los 16 bits también había clases. Vale, Super Famicom/Nintendo tenía un procesador más lento que Mega Drive, pero gozaba de bondades imbatibles como el legendario modo 7, ghost layering, una paleta de color de 32.768 colores o un procesador de sonido Sony que sentó las bases de cómo deberían sonar los videojuegos en consola a partir de ese momento. Una auténtica sinfonía audiovisual, de atractivo diseño, para un nuevo y prometedor mundo por explorar durante unos cuantos años».

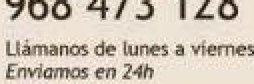
Y LLEGARON LOS POLÍGONOS (1994)

«Una fría tarde de diciembre de 1994, de esas que sale uno agotado de trabajar y con ganas de pocas cosas. De repente, una llamada de una persona de confianza de cierta compañía de videojuegos que no era Sony: 'Marcos, si quieres echar un ojo al *Ridge Racer* de PlayStation, pásate rápido por nuestras oficinas'. La consola estaba a punto de lanzarse en Japón y aún no la teníamos en la redacción, así que me encaminé raudo y veloz hacia ella. Cogí el mando sin apenas quitarme el abrigo, lo agarré firmemente y fui transportado a un entramado poligonal que me dejó tonto durante un buen rato. La persona que me había avisado insistía en que el nivel gráfico mostrado no era para tanto y que la vista externa era bastante ingobernable, en eso tenía razón. Pero poco se podía decir en contra del bello, sencillo e hipnótico carrusel automovilístico de Namco; los 32 bits llegaron con demasiada fuerza, Mega Drive y Super Nintendo no pudieron aguantar mucho tiempo la tremenda embestida tecnológica, generando un traumático y violento paso de las 2D a las 3D».

* Fotografía realizada por Ricardo Lázaro

AMIGAstore.eu

Desde 1999







Amiga 500



Indivision ECS
Flicker Fixer & resoluciones 24bits
Amiga 500/2000/CDTV



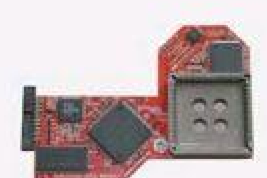
ACA 500 14MHz
2MB & disco duro CF
Amiga 500



Emulador disquetera
Para tarjetas Secure Digital (SD)
Amiga/Atari/Amstrad



Amiga 1200



Indivision AGA MK2cr
Flicker Fixer & resoluciones 24bits
Amiga 1200/4000T



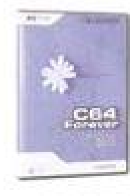
ACA 1232 33MHz
MMU & 128MB RAM
Amiga 1200



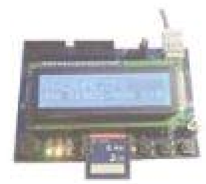
Disco Duro CF 16GB
Adaptador & cable
Amiga 1200/600



Otros sistemas



C64 Forever 2013 Plus Edition
Paquete de emulación del
Commodore C64 para PC - Windows



Emulador disquetera por SD
Con display y botones
Spectrum/Amstrad/Atari/Amiga/etc



Interfaz USB para usar
los teclados y joysticks de
Amiga 600/1200, C64, VC20, C16

Nuevos sistemas



Sam460ex+AmigaOS 4.1
2GB, retrocompatible
AmigaOS4.1



Equipo Sam460ex
2GB, disco duro 2TB
Configurado con OS4.1



Minimig 4MB + ARM
Amiga 500 reimplementado
Listo para conectar y jugar



Merchandising



Pelota peluche Amiga



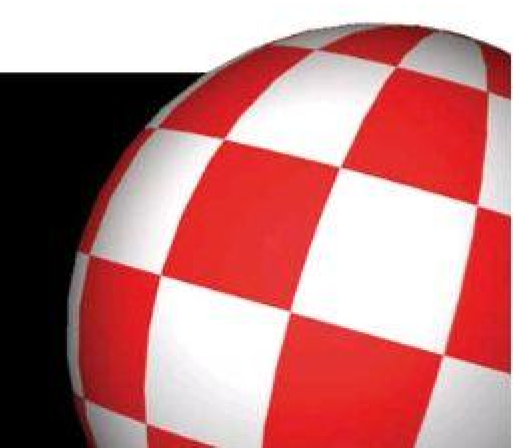
Paula Agnus Denise
Alien Breed, Lotus, Cannon Fodder





www.amigastore.eu
C/Impresores,5
30800 Lorca, Murcia

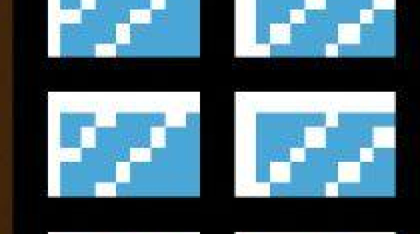
sales@amigastore.eu
T 968 473 128
10:00-14:00 16:30-19:30

















» EL MOMENTAZO

Wonder Boy in Monster Land

EL DÍA QUE PUDIMOS JUGAR A ROL CON CINCO DUROS

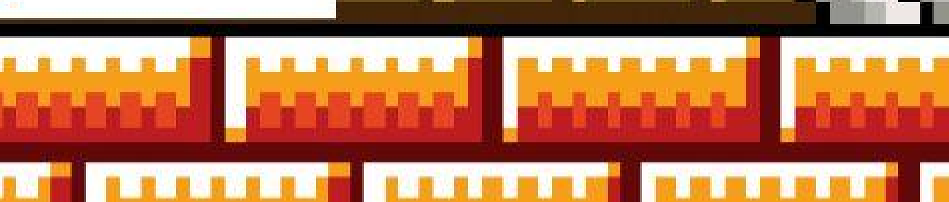




» ARCADE
» SEGA
» 1987

Los salones recreativos tuvieron una bella práctica a mediados de los 80: cabinets con dos monitores para que, cuando una ROM lo petase a niveles estratosféricos, la peña pudiese jugar sin un mongolo metiéndote la mocosa nariz en la pantalla (el «te lo paso» lo dejamos para otro día). El efecto secundario, no buscado, es que alzábamos la vista al entrar en el arcade de turno cuando un título tenía una congregación religiosa alrededor, todos elevando la vista como si se presentase ante nosotros el mesías binario de 8 bits. *Wonder Boy in Monster Land* fue uno de los afortunados evangelistas del pixel, presentando algo distinto: un rolazo de cinco duros, que proponía rupturas con la norma loquísimas. Todas las búsquedas laterales del juego ofrecían la densidad de un tomo de reglas roleras condensadas hasta gotitas de pura esencia JDR pensadas para duraciones de cinco duros. El culmen era la Esfinge: un jefe final durísimo al que podías evitar (siguiendo la tradición dialéctica que *Fallout* tardaría todavía década y algo en implementar) si contestabas a una pregunta, mediante una pista que te daba un camarero dracónico un buen rato antes: la palabra triunfando sobre la espada. Y, en mi caso, el primer amor femenino de mi vida. Ella se llamaba Sega. *





to my

ion, OK?



25 AÑOS DE

La saga *Metal Gear* ya ha cumplido sus primeros 25 años de vida. Lo celebramos repasando su historia, bien escondidos dentro de una caja de cartón. Pasad dentro, aún queda espacio.

La franquicia *Metal Gear* es actualmente uno de los grandes activos de Konami. Nos atreveríamos a decir que el principal, hasta que la saga *PES* remonte el vuelo y *Silent Hill* caiga, de una santa vez, en manos merecedoras de su legado. Con más de 30 millones de copias vendidas, la saga *MG* encumbró a Hideo Kojima, un hombre obsesionado con ser director de cine. Ojalá no lo logre nunca, porque le preferimos haciendo juegos.

Sorprendentemente, la franquicia que nos brindó personajes del calibre de Solid Snake o Revolver Ocelot, estuvo a punto de no ver la luz jamás. Cuando Kojima empezó a trabajar en Konami en 1986, sus propuestas (suponemos que delirantes para la época) no fueron bien recibidas por los componentes más veteranos. El desánimo casi le hizo tirar la toalla. Por suerte, logró ganarse el respeto de la vieja guardia gracias a su trabajo en el *Penguin Adventure* de MSX, y cuando le encargaron preparar un nuevo

METAL GEAR



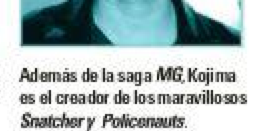
proyecto, Hideo vio el cielo abierto. Aquel juego era, por supuesto, *Metal Gear*.

Las limitaciones del hardware de MSX2 tendrían un papel determinante en la mecánica del juego. Si no era posible llenar la pantalla de balas y fulanos… ¿Por qué no diseñar una aventura en la que el objetivo principal fuera pasar desapercibido a ojos del enemigo?. «Creo que el aspecto más revolucionario del *Metal Gear* original era su énfasis en evitar el combate, en no intentar emular a Rambo», nos explica Ryan Payton, antiguo assistant producer en Kojima Productions. «Su particular manera de enfocar el género de acción era algo que llamó la atención del público.» A pesar de la originalidad de la propuesta, los rumores apuntan a que los mandamases de Konami no estaban precisamente enamorados de aquel concepto, pero Kojima -que estaba hasta las narices, y a punto de abandonar la compañía de manera voluntaria- se mantuvo firme. Aquello supuso el nacimiento del género «Tactical Espionage Action» y de un personaje que se convertiría en uno de los héroes más icónicos que ha dado la industria del videojuego.

Metal Gear desembarcó en los MSX2 japoneses en 1987. Su gran acogida supuso un espaldarazo a Kojima y le animó a mantenerse fiel a sus convicciones. Konami no se lo pensó dos veces, y lanzó una rápida conversión para la Famicom en diciembre de aquel año. Aunque el MSX2 gozaba de cierto éxito en Japón, su popularidad no era comparable a la de la consola de Nintendo. Seis meses más tarde llegaría a Occidente, en forma de cartucho para NES. A través de él los jugadores americanos y europeos conocieron por primera vez a Solid Snake, aunque esta conversión era bastante inferior al original de MSX2. «El juego de NES es despreciado por el equipo original y por los fans más integristas» nos comenta Ryan. Kojima no estuvo involucrado en su desarrollo, y siempre ha renegado de él. Se cortó diálogo, se cambió el diseño de los mapas y se alteraron los gráficos. En una decisión de lo más sangrante, incluso el mecha que da nombre al cartucho se eliminó completamente del juego. A pesar de estos destrozos, *Metal Gear* fue recibido con los brazos abiertos en Occidente, posiblemente porque la mayoría de los usuarios de NES no tenían manera de comparar las dos versiones, por no hablar de que muchos ni siquiera sabían de la existencia del juego original de MSX2. Pero incluso con semejantes taras, la versión NES ofrecía una experiencia de juego sin parangón con el resto de cartuchos de aquella época. Eso, unido a la fiebre desatada alrededor de la consola de Nintendo, catapultó a Solid Snake y Big Boss en el imaginario de miles de jugadores occidentales.

De hecho, la sed de novedades del público norteamericano motivó la aparición de una secuela creada ex profeso para NES. El propio Kojima estuvo al margen de la creación de *Snake's Revenge*, un cartucho de 1990 despreciado por la mayoría de los fans de la franquicia. «Para mí, *Snake's Revenge* es como *Indiana Jones y la Calavera de Cristal*» nos comenta Ryan, que ya era un fiel seguidor de la saga antes de formar parte de Kojima Productions. «Intento hacerme a la idea de que jamás ha existido». Seguramente Kojima sintió lo mismo en aquel momento, ya que rápidamente se puso manos a la obra para crear una verdadera secuela, a la altura del original, que recibiría el título de *Metal Gear 2: Solid Snake*. Notablemente superior no solo respecto





Además de la saga *MG*, Kojima es el creador de los maravillosos *Snatcher* y *Policenauts*.





» [NES] *Snake's Revenge* no se puso a la venta en Japón, y muchos lo ven como una pocha secuela



» [MSX2] *Metal Gear 2: Solid Snake* fue la respuesta de Hideo Kojima al mediocre *Snake's Revenge* de NES, en cuya gestación no tuvo nada que ver.



» [GBC] *Metal Gear Solid/MGS Ghost Babel* es uno de los mejores cartuchos del catálogo de Game Boy Color. Si no lo habéis jugado, corred a por él.

a la secuela bastarda de NES, sino al juego original, *Metal Gear 2* explotó el MSX2 hasta sus límites, y hoy en día se le recuerda como uno de los lanzamientos más aclamados, por crítica y público, de aquel sistema. A pesar de la enorme calidad del juego, *Metal Gear 2* permanecería inédito fuera de Japón hasta que fue incorporado, a modo de bonus (junto al primer *MG*) en uno de los discos de *Metal Gear Solid 3: Subsistence.*

«METAL GEAR ESTUVO A PUNTO DE FORMAR PARTE DEL CATÁLOGO DE 3DO»

Desgraciadamente, aquella obra maestra no recibiría una conversión a Famicom, como su antecesor, y marcaría el final de las aventuras de Solid Snake durante un largo periodo de tiempo. Las tentativas de lanzar una tercera entrega de *Metal Gear,* para 3DO, en 1994 jamás llegaron a buen puerto, y pasarían unos cuantos años más antes de que Snake volviera a calzarse la bandana, lo que finalmente ocurriría en 1998, con el glorioso renacimiento de la franquicia en la flamante PlayStation.

M*etal Gear Solid* trasladó la mecánica de sigilo de los originales de 8 bits hasta una nueva, y espectacular, perspectiva en 3D. El juego llegó relativamente tarde dentro del ciclo de vida de la consola de 32 bits de Sony, y se benefició de los amplios conocimientos sobre su hardware cosechados hasta la fecha. Aunque puedan parecer algo toscos para los estándares actuales, sus gráficos causaron una autentica conmoción en su día. De hecho, no deja de ser sorprendente el éxito masivo cosechado por el juego en Occidente, teniendo en cuenta que la mayoría de los jugadores no conocían la franquicia hasta aquel momento, salvo aquellos que tuvieron la fortuna (o la desgracia, según se mire) de haber jugado con la entrega NES. Ryan tiene su propia teoría sobre el descomunal éxito de *MGS.* «El juego captó enseguida la atención de los jugadores debido a sus increíbles gráficos 3D y sus secuencias, casi cinematográficas». Konami alimentó el hype al distribuir cerca de 12 millones de discos con la demo, lo que desató una auténtica fiebre por el juego antes de que llegara a las tiendas.

Metal Gear Solid estaba repleto de situaciones y personajes memorables. Kojima trabajó codo con codo con el ilustrador Yoji Shinkawa para crear un reparto inolvidable, y no escatimó en gastos para dotar a la producción del mayor realismo posible. El experto en armas Motosada Mori fue reclutado para instruir al equipo del juego en el uso de armas y combate cuerpo a cuerpo (el célebre CQC), mientras recibían un curso intensivo acerca del comportamiento de vehículos y armamento real, por parte de analistas militares. Todos estos esfuerzos por crear una experiencia realista se vieron fielmente reflejados en el juego, a pesar de las chifladas aportaciones de Kojima a la trama, como la aparición del cyborg ninja y aquel fulano capaz de leer las mentes y mover objetos. Sabéis perfectamente de quién hablamos.

PlayStation estaba al final de su ciclo de vida, y Kojima no tuvo tiempo de facturar una secuela para la consola de 32 bits de Sony. Aún pudimos disfrutar, y de qué manera, del inolvidable *Metal*



David Hayter ha sido la voz de Snake, pero también el guionista de Watchmen y X-Men. Odiadle.

» [PS2] El camuflaje en *Snake Eater* posibilitó que pudiéramos hacernos uno con el entorno.



» [PS2] El CQC, el medio más rápido para neutralizar a un fulano sin hacer ruido.



» [PSP] Las cajas de cartón nos han salvado el pellejo en más de una ocasión. Esta es es una cucada.



Gear Solid: VR Missions, que apareció en el mercado japonés dentro del pack *Metal Gear Solid: Integral*, pero la verdadera secuela estaba destinada a la sucesora de PlayStation. Mientras tanto, los fans de Snake aliviaron su espera con el *Metal Gear Solid* de Game Boy Color (bautizado fuera de Europa como *Metal Gear: Ghost Babel*). Este pequeño, pero apasionante cartucho, supuso un retorno a las raíces 2D de la franquicia aunque incorporó scroll, en lugar de ir a pantallazos como las entregas de MSX2 y NES. Muchos fans consideran al juego GBC como el mejor MG en 2D de todos, superando incluso a la secuela de MSX2. Quizás porque supo combinar, de manera inmejorable, el desarrollo de las primeras entregas con las mejoras en jugabilidad del clásico de PlayStation. Era un gran juego, pero el mercado pedía a gritos una auténtica secuela de sobremesa. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* llegaría en 2002, tras levantar una expectativa demencial, sobre todo por culpa de Sony, que utilizó los espectaculares gráficos del juego para vender las virtudes de PlayStation 2. A pesar de cosechar un descomunal éxito en críticas y ventas, *Sons of Liberty* estuvo rodeado de polémica, debido a algunas decisiones tomadas por Kojima, que no dudó en mantenerse firme una vez más frente a las voces críticas surgidas dentro del seno de Konami.

Tras un primer acto antológico, centrado en Solid Snake, Hideo nos dejó a todos sin palabras al introducir a un nuevo protagonista, Raiden, durante el segundo acto, que ocupaba prácticamente el 70% del juego. El propio Kojima justificó su decisión, y la moñez del personaje, como una apuesta por crear un personaje atractivo para las jugadoras que fuera el contrapunto «suave» al rudo Snake. «Si hubiera sido un gran personaje, la comunidad de jugadores habría aceptado a Raiden y no habría habido lugar a la controversia», opina Ryan, que tampoco parece del club de fans del rubio. «Pero respeto a lo que Hideo intentó hacer. Muchos creadores de videojuegos no se habrían atrevido a hacer algo así». Otro punto polémico de *Sons of Liberty* era la duración de la secuencias cinemáticas, algunas de las cuales parecían durar horas. Algunos críticos acusaron a Kojima de llevar su concepto de «película interactiva» demasiado lejos. Una de dichas escenas, concretamente la secuencia antes del combate final contra Solidus, tuvo que ser eliminada en el último momento debido a los atentados del 11-S. No parecía el mejor momento para mostrar cómo el Arsenal Gear atracaba de manera apocalíptica

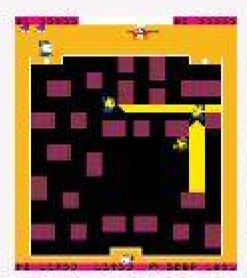
LOS PADRES DEL SIGILO

***Metal Gear* popularizó el concepto del sigilo, pero no fue el primer juego en utilizarlo. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos de clásicos cautelosos.**



PAC-MAN
(1980 - NAMCO - COIN-OP)

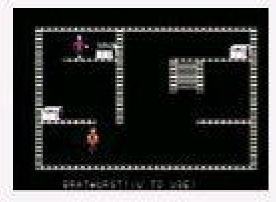
Posiblemente el ejemplo esté cogido con pinzas, pero el entrañable Comecocos fue uno de los primeros juegos en los que primaba más huir de los enemigos que enfrentarse cara a cara con ellos.



005
(1981 - SEGA - ARCADE)

Uno de los verdaderos precursores del sigilo, *005* nos ponía en el pellejo de un agente secreto (con su maletita de documentos Top Secret y todo), con la misión de alcanzar su helicóptero mientras escapábamos al campo de visión de los guardias.

CASTLE WOLFENSTEIN
(1981 - MUSE SOFTWARE - APPLE II)



Además de inspirar el *Wolfenstein 3D* de id Software, el clásico de Muse fue uno de los primeros juegos en formatos domésticos en explotar el sigilo. Podría completarse sin casi derramar sangre y los disparos alertaban al enemigo.

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
(1984 - MUSE SOFTWARE - APPLE II)



Esta secuela ofrecía una mecánica muy parecida al *Wolfenstein* original pero incorporó detalles tan salados como esos guardias que pedían un pase de acceso para entrar en determinadas habitaciones o la habilidad para ocultar los cadáveres a ojos del enemigo, un detalle que se introdujo en *MGS 2: Sons Of Liberty*.


» [PSone] Anécdotas inolvidables sobre esa gente que tenía el *MGS* pirata y nos llamaba para pedir el código CODEC de la caja.


» [PS2] El VR training comenzó como un simple tutorial, pero acabó dándonos algunos de los momentos más divertidos de la saga.

» [PS3] Kojima volvió a vacilar a sus seguidores al presentar un Snake viejuno en *Guns of the Patriots*.

sobre Manhattan, así que Kojima y su gente se limitaron a eliminar la escena, dejándonos con un chasco de narices.

El siguiente movimiento de Hideo fue unir fuerzas con Silicon Knights (los padres del inolvidable *Eternal Darkness*), para producir un remake del *MGS* original para GameCube, a partir del motor gráfico de *Sons of Liberty*, del que también heredó algunas mejoras en la jugabilidad. *MGS: The Twin Snakes* era una pequeña joya dentro del catálogo de GC, pero estaba lejos de la perfección: presentaba algunas caídas de frame rate y el rediseño de algunas cinemáticas (creadas para la ocasión por el director Ryuhei Kitamura, responsable de *Azumi* y la adaptación cinematográfica de *El Tren de la Carne de Medianoche*) no sentó demasiado bien a los fans más integristas del original. Aunque a nosotros se nos sigue cayendo la baba con el duelo entre Cyborg Ninja y Revolver Ocelot.

La franquicia regresaría a PS2 en 2004 con la que es para muchos la mejor entrega de la saga, *MGS 3: Snake Eater*. Kojima daría un nuevo golpe de genio al situar la acción en plena Guerra Fría, y convertir en protagonista al antiguo villano de los primeros *Metal Gear*: Big Boss. En *Snake Eater* la supervivencia cobraba tanta importancia como el sigilo, obligando al jugador a devorar casi cualquier forma de vida que se cruzara en su camino, mientras se enfrentaba a un joven Revolver Ocelot y un reparto de villanos inolvidables, encabezados por The Boss. La posibilidad de utilizar diferentes uniformes y camuflaje facial para fundirnos mejor con el entorno, y las enormes dimensiones de los escenarios selváticos entusiasmaron a crítica y público. Si el primer *MGS* tuvo a Psycho Mantis y su habilidad para leer el contenido de nuestras Memory Card, *Snake Eater*

AY, ESOS JEFAZOS

La saga nos ha deleitado con villanos inolvidables. Habríamos seleccionado alguno más, pero creemos que nos ha quedado un grupito muy interesante…

LIQUID SNAKE
(METAL GEAR SOLID)

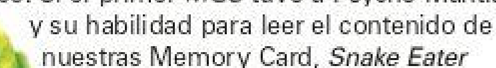
Hermano de Solid Snake y un auténtico brasas, nos atormentó sin fin a lo largo de *MGS*, a bordo de un helicóptero, a pecho descubierto (y a puñetazos) sobre los restos del MG Rex y al volante de un jeep. Incansable, como el conejito de Duracell.

SOLIDUS SNAKE
(METAL GEAR SOLID 2)

George Sears, ex-presidente de los EE.UU., tercer vástago del proyecto Les Enfants Terribles, padre adoptivo de Raiden y primo del Dr. Octopus. La pelea final, sobre el tejado del Federal Hall de Manhattan, supuso un digno colofón al desmadre en el que se convirtió *Sons of Liberty*.

THE END
(METAL GEAR SOLID 3)

Había dos maneras para evitar, de la manera más canalla, vernos las caras contra él: Haciéndole volar sobre su silla de ruedas, nada más salir de la cueva, o adelantando el reloj de la PS3 para hacer que muriera de viejo.



KOJIMA CONFESÓ HABERSE METIDO EN UN JARDÍN CON LA TRAMA DE MGS 2 Y 3

dejó para el recuerdo el enfrentamiento contra The Sorrow, a lo largo de un río por el que se arrastraba todo bicho viviente al que hubiéramos dado muerte hasta ese momento: tanto soldados como los animales de los que nos habíamos alimentado. Podrán poner a parir a Kojima por muchas cosas, pero momentos como ese dejan patente su absoluta genialidad. Posteriormente llegaría *MGS 3: Subsistence*, una espectacular reedición de *Snake Eater*, con importantes mejoras en la jugabilidad (esa bendita cámara libre), un modo Online y nada menos que los *Metal Gear* de MSX2, primorosamente emulados y localizados en cristiano.

Tras dejar el pabellón bien alto con *Snake Eater*, Kojima Productions dirigió su atención hacia la portátil de Sony. Pero en lugar de disfrutar de las mieles del Tactical Espionage Action en PSP, nos dimos de bruces con algo completamente distinto. *Metal Gear Ac!d* no era lo que los fans estaba esperando. En lugar de acción en tiempo real, adoptó una mecánica por turnos (bautizada pomposamente como Active Command Intelligence Duel; de ahí el título, *Ac!d*) que consistía en el uso de una serie de cartas que dictaban todas las acciones del personaje: movimiento, ataques cuerpo a cuerpo e incluso el uso de armas. A pesar de su peculiar mecánica, *Ac!d* cosechó un relativo éxito, hasta el punto de propiciar la aparición de una secuela en 2005, que llegaría a occidente un año año más tarde. Pero los fans seguían reclamando un *Metal Gear Solid* como Dios manda, y éste por suerte no tardaría en llegar. 2006 nos trajo el lanzamiento de *Metal Gear Solid: Portable Ops*, un juego con una mecánica mucho más fiel a los *MGS* originales, en el que además se nos exigía gestionar nuestro ejército de mercenarios, reclutando nuevos hombres de entre las filas enemigas a base de sorpresivos capones. Dado que era una producción destinada a una portátil, Kojima se olvidó de las secuencias interminables y apostó por misiones cortas, ideales para amenizar un viaje en Metro. En 2007 llegaría su secuela, *Portable Ops Plus*, centrada íntegramente en el multijugador Online.

Tras haber exprimido la PS2 hasta límites inimaginables, en Kojima Productions se prepararon para dar el salto a la siguiente generación con *MGS 4: Guns of the Patriots*, que supondría el retorno de Solid Snake, aunque no de la forma que los fans esperaban. Las secuelas del proyecto Les Enfants Terribles aceleraron el envejecimiento de Solid, que apareció ante nuestros ojos como un abuelete. Aunque al juego le llovieron palos por todos lados (principalmente por la duración, una vez más, de las secuencias cinemáticas), *MGS 4* es un espectáculo soberbio con el que Kojima intentó atar todos los cabos sueltos que dejaron las tramas de las entregas anteriores. De hecho, el propio Kojima confesó a un servidor, en una entrevista en Japón, «haberse metido en un jardín» con los guiones de *MGS 2* y *MGS 3*. Buscar una manera de fusionar, de manera coherente, ambas tramas para dar un

COCOON
(PEACE WALKER)

Metal Gear Solid: Peace Walker **nos deleitó con combates memorables, pero uno de nuestros favoritos fue el duelo contra este gigantesco mecha. Pocas veces hemos visto algo tan impresionante en una PSP. Y después de matarle... A saquear su tecnología.**

SCREAMING MANTIS
(METAL GEAR SOLID 4)

La líder de la letal unidad femenina 'Beauty and the Beast', Screaming Mantis controlaba las mentes y los cadáveres utilizando un par de marionetas inspiradas en dos jefes gloriosos de la saga: Psycho Mantis (*Metal Gear Solid*) y The Sorrow (*Snake Eater*). La nuera que toda madre sueña con tener algún día.

KOJIMA, EL CACHONDO

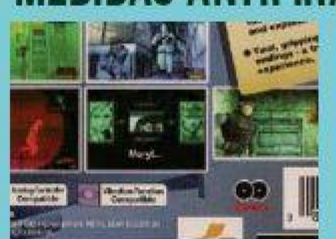
Podríamos llenar media revista con los gags repartidos a lo largo de toda la saga. Haceros un favor: echad un ojo al disco Existence de MGS3: Subsistence. Es tremendo.

PRESIDENTE «SOBÓN»



Cuando Raiden encuentra al presidente de EE.UU. en *Metal Gear Solid 2*, éste alberga serias dudas sobre el género de su rescatador. Y decide comprobarlo de la manera más directa: tocándole la entrepierna. Ahora viven felices y regentan una horchatería en Maine.

MEDIDAS ANTIPIRATERÍA



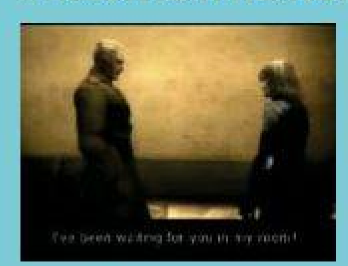
Kojima es un especialista en derribar eso que se llama «La Cuarta Pared». En el primer *MGS* nos hizo mirar el reverso de la caja del juego para localizar una frecuencia de CODEC. Un zas en toda la boca a los piratas.

AY, JOHNNY



Inspirado en Hideki Sasaki (un miembro del estudio de Kojima), el pobre Johnny Sasaki aparecía en varios *Metal Gear*, siempre con algún tipo de trastorno estomacal. El pobre las pasó canutas, pero al final se llevó el premio gordo: se casó con Meryl al final de *Guns Of The Patriots*.

PASIÓN ENTRE REJAS



El Secret Theater incluido dentro del tercer disco de *MGS 3 Subsistence* encierra momentos antológicos como esta secuencia de *Metal Gear Raiden Snake Eraser*: una celda, Raiden, Volgin... música romántica y unos alaridos de pasión. O de puro desgarro, más bien.

EL COTILLA

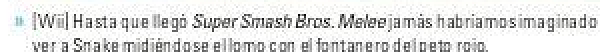


El inolvidable Psycho Mantis nos demostró sus poderes en el primer *MGS* moviendo a su voluntad el Dual Shock y cotilleando entre los archivos de la memory card. Nos dejó caliocos al detectar las partidas de *PES* y *Castlevania: Symphony Of The Night*.



» [PS3] *Guns Of The Patriots* nos enseñó a respetar a nuestros abuelos, al presentar a un Snake überviejuno.





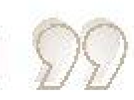
» [Wii] Hasta que llegó *Super Smash Bros. Melee* jamás habríamos imaginado ver a Snake midiéndose el lomo con el fontanero del peto rojo.



» [PSP] Los dos *Metal Gear Ac!d* de PSP dejaron a los seguidores de la franquicia con un palmo de narices. Pero ojo, al final eran divertidos.



EN MGR REVEGEANCE, RAIDEN SE ENFRENTABA A UN CARRILLO CICLAO



desenlace coherente a *MGS 4* fue el principal quebradero de cabeza para Kojima y el co-guionista, Shuyo Murata. *Guns of the Patriots* además sirvió para reivindicar la figura de Raiden, que dejó atrás su apariencia de bailarín de boyband para convertirse en un cyberninja de voz rota y reflejos sobrehumanos. *MGS4* nos regalaría otra buena tanda de momentos inolvidables (incluyendo un emotivo viaje a las instalaciones de Shadow Moses) y un final bastante emotivo, que nos hizo temer por el futuro de Snake.

Nuestras esperanzas por ver una nueva entrega en PS3 se vinieron abajo debido a la popularidad de PSP en Japón, que motivó el regreso de la franquicia a la portátil de Sony. *Metal Gear Solid: Peace Walker* nos llevó a los años 70, en una producción mucho más ambiciosa que *Portable Ops*, protagonizada una vez más por Big Boss. A pesar de las limitaciones de la PSP, Kojima Productions creó un UMD alucinante, con mechas cantarines, combates a cara de perro e incluso la posibilidad de reclutar a tres amigos para poner ¡cuatro Big Boss en pantalla!. Y como no, volvió a ofrecernos la oportunidad de reclutar tropas y gestionar nuestra base, asignando a cada hombre a un departamento distinto, dependiendo de sus habilidades. Entre esos reclutas estaba nada menos que el propio Kojima, escondido en la caja de un camión. *Peace Walker* llegaría también a PS3 y Xbox 360, a través de *Metal Gear Solid HD Collection*.

Hideo llevaba años amenazando con dejar la franquicia en otras manos, y cuando finalmente se decidió a hacerlo, acabó lamentándolo. El proyecto *Metal Gear Solid: Rising* se presentó en el E3 2009, con Raiden de protagonista absoluto. Kojima se reservó el rol de productor ejecutivo en un prometedor juego de acción que nos permitiría hacer el cabra con la katana hasta límites insospechados, recogiendo células de energía de entre las tripas de nuestros cercenados enemigos. Pero a medida que pasaban los meses, Hideo empezó a darse cuenta de que había dejado la franquicia en manos de una gente incapaz de construir un juego alrededor de la mecánica espadachina de marras (bautizada con Zan-datsu -cortar y tomar-). En 2010, un frustrado Kojima detiene el proyecto, y decide encargar el juego a un estudio externo. A principios de 2011, se reúne con Atsushi Inaba, de Platinum Games, y éstos aceptan el desafío. Kojima productions se encargará de reescribir el guión en un tiempo récord, mientras en Platinum se trabaja a destajo, con la supervisión de Yoji Shinkawa, para dar forma, por fin, al juego, con un nuevo nombre: *Metal Gear Rising Revengeance*. La aventura en solitario de Raiden llegaría a las tiendas en febrero de 2013, en un título fiel a las señas de identidad de la franquicia, pero en el que se apreciaba, y de qué manera, la huella de Platinum Games. Desde la demencial música rockera (cantada) que amenizaba los combates contra los jefes hasta el duelo final, en el que Raiden se enfrentaba al gemelo



Yoji Shinkawa es el responsable del diseño de personajes y mechas de todos los *Metal Gear Solid*.

» [PS3] El octocamo de Snake le permitía adoptar patrones de camuflaje tan horteras como éste.

ciclao de Santiago Carrillo.

¿Qué nos deparará la franquicia *Metal Gear* en el futuro? Bueno, de todos es conocido el circo organizado alrededor de *The Phantom Pain*, que incluía la aparición de un estudio fantasma, y sueco para más señas, llamado Moby Dick Studio, dirigido por un tipo aún más irreal, Joaquin Mogren. Finalmente, tras el juego de espejos y humos organizado por Kojima, y



» Raiden pasó, de parecer un componente de boyband moldava en *MGS 2*, a convertirse en una bestia parda gracias a *Metal Gear Rising: Revengeance*.

unos cuantos tráilers y demos con los que se nos ha demostrado la potencia del FOX Engine, tendremos una cita real, el próximo mes de abril cuando *MGS: Ground Zeroes* llegue a las tiendas. Protagonizado por Big Boss, esta secuela directa de *Peace Walker* será un jugoso anticipo de lo que nos deparará *Metal Gear Solid V* (el cual aún no tiene fecha de lanzamiento). A un precio reducido (30 euros), esta suerte de prólogo será la carta de presentación del FOX Engine, un motor que sólo hemos visto correr sobre un PC potentón, aunque Kojima ha asegurado que asombrará tanto en PS3 y Xbox 360 como en las recién llegadas PS4 y Xbox One. Si las promesas son ciertas (y eso parece, tras ver la demo mostrada por Kojima Productions en el TGS y otros saraos, *Ground Zeroes* ofrecerá una libertad de acción sin precedentes dentro de la saga.

Con más de 25 años a sus espaldas, la franquicia *Metal Gear* está lejos de mostrar signos de agotamiento. Ha llovido mucho desde aquella lejana entrega para MSX2, pero Hideo Kojima parece seguir en forma, y de momento no ha cedido a los cantos de sirena del cine. Mejor, porque esta industria está muy necesitada de tipos tan maravillosamente chiflados como él. Pero que alguien le diga que deje de saturar el twitter con fotos de comida. Por favor.





El loco catálogo de DATA EAST

Una vida dedicada a la serie B

POR_JAVI_SÁNCHEZ

DECO es una de las compañías japonesas más inclasificables de la historia. Nunca gozó de reconocimiento, parió chifladuras sin fin y explotaba cualquier moda en curso sin sonrojarse. Aquí está nuestro pequeño tributo a los Roger Corman del videojuego.

Pero en 1976, nadie podría decirle a Tetsuo Fukuda que su empresa recién creada dejaría un legado así. El ingeniero electrónico había ideado un sistema de cintas intercambiables para arcades, pensado para evitar que hubiese que cambiar toda la placa o el mueble cada vez que se quería rotar de juego. Esa idea original y revolucionaria fue más o menos bien recibida en el incipiente mercado japonés, y Fukuda se planteó que obtendría más beneficio si acompañaba al sistema de títulos propios. Así, mientras perfeccionaba lo que más tarde sería el DECO [Data East Co.] Cassette System, la compañía puso en la calle en 1978 un clon de *BreakOut* (Atari, 1976): *Super Break*. Fukuda había puesto en marcha, sin ser muy consciente, la primera rueda en una larga caravana de plagios, «inspiraciones» y fusilamiento de ideas ajenas en general.

El visionario ingeniero también abrió una filial en Estados Unidos, buscando repetir el éxito que estaban obteniendo Sega y Taito, que ya contaban con oficinas occidentales. En 1980, Fukuda perfecciona su sistema y lanza *Astro Fighter*, el primer título propio del sistema DECO Cassette System. El juego no dejaba de ser un *Galaxian* más, pero el sistema tenía miga: los juegos para DCS se comercializaban en cintas estándar de audio y el propietario tenía que poner la cinta en un reproductor que cargaba los datos en la RAM del juego. Durante este proceso, el mueble mostraba una pantalla de carga, con un cronómetro más o menos idealista y, una vez finalizado, se podían jugar todas las veces que se quisiera hasta que la máquina se reiniciase.

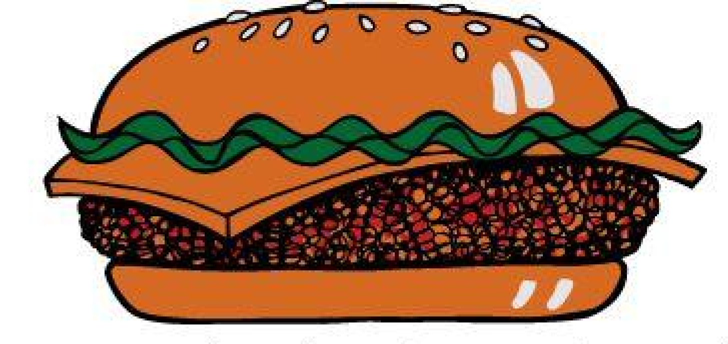
El sistema tendría un éxito relativo (unos cuarenta títulos, con la colaboración de Nihon Bussan, pero «a los que se les sacaba un beneficio desorbitado», según uno de sus desarrolladores, Hiro Nakamura) y los propietarios tenían una doble queja: las cintas tenían el pequeño problema de que se desmagnetizaban con mirarlas un poco fuerte; y tener que estar cada mañana esperando varios minutos a que la cinta se cargase era una pesadez. En 1985, Data East se dejó de lado sus sistemas de cassettes y se dedicó a producir juegos sin más. Pero, mientras tanto...

Cocinando el éxito

Para 1981, la compañía ya tiene acuerdos de distribución (y conversión para Atari e Intellivision) al otro lado del Pacífico y una decena de títulos para su sistema: matamarcianos, juegos de coches, golf... Junto a títulos como *Lock'n'Chase* (1981) -un comecocos al uso de relativo éxito-, Data East sufre su primera escisión: tres de sus mejores desarrolladores se independizarían en un estudio propio bajo la dirección de Kunio Taki, en una habitación de su casa. Aunque el equipo trabajaría en origen principalmente para DECO (*Minky Monkey*, 1982) y Data East (*Karate Champ*, 1984), también produciría para Taito hasta poder producir sus propios juegos y relegar a ambas compañías al papel de distribuidoras. ¿El nombre del estudio? Technos Japan. ¿Su diseñador estrella? Yoshihisa Kishimoto, 'robado' poco después a Data East, y que terminaría pariendo *Kunio-Kun / Renegade* y *Double Dragon*.

En casa de Fukuda aún no se preocupaban por esto. Pronto llegó el primer gran éxito de la compañía: *Burger Time* (1982), el primer concepto más o menos original de la empresa. El juego presenta a la chef Petter Pepper recorriendo un laberinto de plataformas y escaleras para juntar ingredientes de hamburguesa, con tan buena recepción que se convirtió en la primera mascota no oficial de Data East, recibiendo versiones para casi todas las máquinas existentes. Ese mismo año aterrizarían el arcade de carreras chaladas *Burnin' Rubber / Bump'n'Jump*. O locurones como *Disco Nº1*, un juego donde un jijas en patines intenta ligarse a las chicas canalizando su Travolta sobre ruedas.

Junto a sus muchos ports, *Burger Time*





tenía planes para sacar secuelas, pero la realidad se entromete: estamos en 1983 y la industria se hunde. Data East cancela a toda prisa la secuela directa *Pizza Time* para evitar malgastar su mejor franquicia pero, por lo demás, no se ve especialmente afectada por el crash. Ese mismo año pone en la calle 12 títulos, incluyendo el notable matamarcianos *Battle Wings*.

Peter Pepper volvería en 1984 con el derivado *Peter Pepper Ice Cream Factory*. Y su hijo le sucedería en el lejano 1990, con *Super Burger Time*, mientras por el camino quedaba una secuela apócrifa que Ray Kaestner, el encargado del port original para Intellivision, sacó para dicha consola por encargo de Mattel (*Diner*, 1987). Aunque Data East había encontrado ya nuevos ingredientes: harina de sopapo y pólvora para sazonar.

Technos, forjando poco a poco su leyenda, inundan las arcas de Data East con *Karate Champ*, provocando que la compañía licencie rápidamente para el mercado americano el *Kung Fu Master* de Irem, tanto en arcade como en la inminente NES. Con la llegada de la consola de Nintendo y el pequeño respiro que supusieron los microordenadores domésticos, Data East tontea levemente con el formato Laserdisc para arcade. Ya había producido un pegatiros basado en un manga de roboces en el año del crash (*Bega's Battle*, 1983), pero demostraría por qué la gente huía de allí a la primera de cambio encargando a Kishimoto (¡el posterior héroe de las yoyas de Technos!) *Cobra Command* y *Road Blaster / Road Avenger*, títulos que animarían un poco el catálogo de Mega-CD años después. También hay que reconocerlo: si Kishimoto no podía sacar adelante éxitos rotundos en el formato, nadie podía.

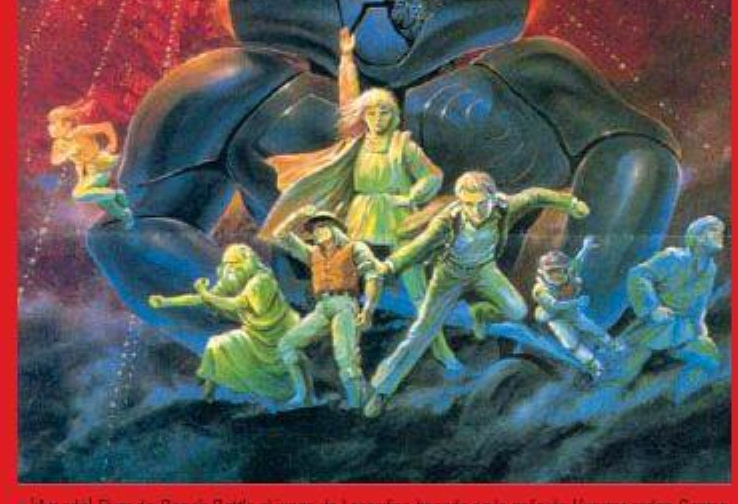
Entre tanto experimento, en Data East se toma una decisión: adiós al DECO Cassette System y derivados. Y se diseña un nuevo modelo de negocio: producir a mansalva; y aguantar la mayor cantidad de tiempo posible en los arcades para, cuando la popularidad de un título se desvaneciera, lanzar las versiones domésticas, sin importar mucho quién las hiciera o qué resultado final diesen. Data East van a por la pasta, donde quiera que haya que buscarla.

Así, si hay que vestir al protagonista de *Kung Fu Master* de vaquero para no pagar derechos, y que suelte tiros y yoyas entre el respetable, se hace. Es el caso de *Express Raider*, 1986, un título que parece concebido por Jackie Chan tras haber comido las setas equivocadas (¡patadas voladoras en el techo de un tren!) y que planteaba dos secciones diferenciadas: el plagio descarado 'western' del juego de Irem por un lado; y una sección de disparos a caballo olvidable. En ese juego están las semillas de los mayores éxitos posteriores de la compañía.

A *Express Raider* le acompañó *BreakThru*, un juego de vehículos armados y supersaltos y *Side Pocket*, un excelente juego de billar al que le faltaba *algo*. ¡Tetas, evidentemente! No pasa nada: la empresa ya se encarga en 1987 de poner en la calle *Pocket Gal*: un juego que inventa un nuevo género: el billar eroge, donde despelotamos a base de carambolas a cuatro muñequitas manga, para cabezas estallando del sorprendido público occidental, sobre todo los menores.

Diversifica o muere

Entre tetas y tacos (de billar) empieza la auténtica edad dorada de Data East. Por una parte, licencian todo lo que pueden en dura pugna con Taito y Sega (*Commando* saldría en Occidente con su marca, por ejemplo). Por otra, asumen el desarrollo de productos originales para consola como parte de su catálogo (limitado hasta entonces a los acuerdos con Irem, Technos y otros) con *Heracles no Eikou* (*La Gloria de Heracles*, 1987) para Famicom, dado que sacar un rolazo para máquinas recreativas como que



[Arcade] Flyer de *Bega's Battle*, el juego de Laserdisc basado en la película *Harumagedon Genma Taisen* (1983), que a su vez recopilaba el manga de los 60 de Ishinomori y Kaz Hirai (otro Kaz).



[Arcade] *Cobra Command* también fue un juego de 1988 de violencia vehicular al uso, sin nada que ver con el Laserdisc homónimo de 1984.



[Arcade] *Astro Fighter* era un matamarcianos de tercera fila, pero se las apañó para venderle al mundo el predecesor del sistema DECO: cintas de audio en cada arcade, el sueño de un loco.



"Los juegos de Laserdisc de la compañía animaron los inicios del farsante Mega-CD"

JUEGOGRAFÍA ESENCIAL

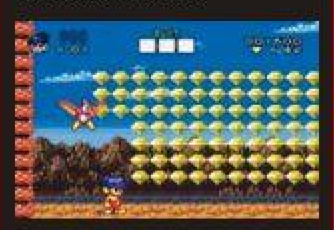
Bad Dudes vs Dragon Ninja

No podemos venerar lo suficiente al juego que condensó en una sola placa todo la cinematografía de la Cannon: ninjas que secuestran políticos a los que tienen que rescatar un par de tíos en camisetas de tirantes: veo tu *Final Fight* y lo multiplico por diez, Capcom. El destino del mundo libre se decide en el techo de un camión tráiler a sopapo limpio.



Tatakae Genshijin 2

O *Congo's Caper*, que nunca entenderemos por qué no quisieron venderlo como *Caveman Ninja 2*, que es lo que es. Congo es un mono convertido en humano, con varios poderes para plataformear y zurrarse con dinosaurios en uno de los juegos más cucos de Super NES. La portada occidental es horrorosamente fea.



Cliffhanger: Edward Randy

Un juego diseñado para estar en perpetuo crescendo merece estar en esta y en cualquier otra lista. *Edward Randy* es una sucesión de escenas de acción sin freno ni nexo en la que destacan el gusto por las explosiones, las cabriolas, las peleas al límite y todo lo que nos gusta. Es lo que entendieron en DECO cuando les recitaron el lema olímpico por primera vez.



Two Crude Dudes

Si Bud Spencer y Terence Hill tuviesen alguna parodia de *Mad Max* en su filmografía, sería *Crude Buster*. Dos punkos desfasaos que lo arreglan todo a mamporros, y cogiendo el atrezzo para combatir a villanos posnucleares con bigote y melena y otras criaturas mutantes. Es tosco y lento como él solo, pero engancha lo que no está escrito.



Bloody Wolf

Una mezcla entre *Castlevania*, *Green Beret* y un *Ikari Warriors* pasado de rosca, con unas cantidades de violencia bastante bestias para la época y enemigos finales totalmente desmesurados. SNK recogió el guante con el muy inferior *P.O.W.*, que proponía el camino contrario. Menos mal que no cuajó porque si no Data East habría hecho una aventura.



Captain Silver

Coleccionables a mansalva, acción pirata y duelos angustiosos en un juego técnicamente pochísimo, pero hecho con la libertad habitual de la casa. Es posible que no tenga mucho sentido ni ahora que somos adultos, pero es entretenidísimo.



Break Thru

Arcade resultón que se caracteriza por tener una dificultad endiablada para la época al combinar el ratatata de las batallas de vehículos con un sistema de supersaltos en los que todo va bien hasta que el escenario se llena de minas terrestres. No recordamos haberlo acabado nunca.



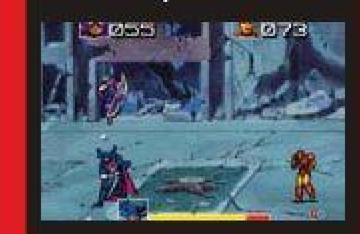
Burguer Time

El primer gran éxito de Data East ha envejecido razonablemente bien (si piensan lo contrario, hay versiones bastante recientes, incluso para móviles). Posiblemente sea una de las pocas ideas realmente originales que salió de la compañía de Fukuda.



The Avengers

Resulta curiosísimo que fueran los juegos japoneses los que más mimo dedicasen a las licencias Marvel en décadas pasadas. Este *The Avengers* tiene una galería de villanos espectacular, que repasa sin despeinarse 30 años de historia. Y eso que le toca lidiar con el Iron Man feo y la Visión albina.



Caveman Ninja

Joe y Mac son ninjas cavernícolas porque esto es DECO. El arcade tenía un envidiable sentido del humor y un sistema de ataques bastante inspirado en *Dynamite Dux* de Sega, dos años anterior. La versión de Super NES es estupenda. *Caveman Ninja 2* (el 3, en realidad) no tanto.



Heavy Barrel

Es más basto que una hojilla de afeitar de sílex. A su equipo le pidieron algo que compitiese contra *Ikari Warriors*, *Commando* y compañía y respondieron con el arma más bestia que habían visto los videojuegos hasta la fecha. Y ni con esas es fácil progresar en su infierno de tiroteos.



Secret Agent

O *Sly Spy*, como más rabia os dé. El mejor juego de James Bond hasta *GoldenEye* ni siquiera tenía licencia, era un plagio descarado que encima no tenía ningún problema en abrirse con el tradicional Warning del FBI sobre el consumo de drogas. Se abre con un tiroteo en caída libre y te permite enfrentarte a Mandíbulas sin que se te salga la camisa.



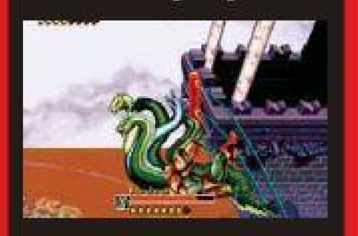
Karate Champ

En esta misma revista hablamos más del adictivo juego de Technos para Data East, pero no por ellos podemos excluirlo de esta lista: su sistema de dos palancas supuso una revolución adelantada a su tiempo (¡inventaron los sticks analógicos!). Y podías partirle la cara a un torito bravo con kárate. Insuperable.



Mutant Fighter

Un juego en el que puedes hacerle un súplex a una hidra de cinco cabezas con un gólem de piedra es un juego por el que vale la pena vivir. *Mutant Fighter* no es ni de lejos un gran título, pero es tan sinvergüenza y dhiflado que tiene que aparecer en esta lista: lo sentimos, *Karnov*. Lo sentimos, *Chelnov*. Pero la lucha libre entre criaturas mitológicas gana.



Robocop (Arcade)

El juego era bastante pocho y, evidentemente, no reflejaba ni de lejos la crudeza del filme de Verhoeven. Pero es que el sprite de ED-209 era tan, pero tan bonito, que no sé por qué he puesto esto aquí en vez de en el Momentazo. Es otro canto más de esa Data East atrasada en lo técnico, pero que supuraba amor por las cosas importantes: roboces sordos.





Hijos díscolos

NOS ENCANTARÍA DEDICARLE un súper-reportaje a Technos Japan/Million, los más brillantes herederos de Data East, pero de momento queremos destacar sus logros a la sombra de su compañía madre. No solo recibieron sus primeros trabajos de la mano de DECO -a pesar de ser ex-empleados- sino que su diseñador estrella también salió de las filas de la compañía. Technos cuenta con varios méritos en su haber, pero nuestros favoritos son los que tienen que ver con narices rotas y *The Warriors* en versión nipona. Primero casi inventaron los juegos de lucha versus a una mano con *Karate Champ*, del que hablamos más a fondo en esta revista. Luego caricaturizaron al jefe en *Nekketsu Koha Kunio-Kun*, un título que se reía del fundador Kunio Taki, y que aquí conocimos como *Renegade* o *River City Ransom*. Su éxito dio la independencia a la compañía, que convirtió a Kunio en Super Mario Pandillero, mascota que lo mismo hacía juegos deportivos que volvía a las calles (este mismo año en Nintendo 3DS). Por último está la eterna *Double Dragon*, inspirador directo de todos los «yo contra el barrio» hasta la fecha.





no. La serie aguantaría cuatro entregas en Japón, entre Famicom, Super Famicom y Game Boy, y no llegaría a Occidente hasta años después de la muerte de Data East, cuando Paon (otros ex de la empresa) publicasen en DS *Glory of Heracles* (2008).

Por último, deciden abrir una nueva línea de negocio, recordatorio de que un día fueron una empresa de electrónica -y que, aparte de videojuegos, vende casi de todo, hasta máscaras de gas-: pinballs. Salvo un par de excepciones, se dedicarían a explotar licencias de éxito y producir máquinas con adelantos revolucionarios en sonido, presentación y elementos adicionales a bolas, bumpers y flippers.

Mientras tanto, el éxito del cine cazurro americano, con *Rambo* a la cabeza, había puesto a todas las compañías a sacar títulos de mazados masacrando ejércitos. Data East se fijó en *Ikari Warriors* (SNK, 1986) y *Guerrilla War* (SNK, 1987) pensando que de ahí podían sacar petróleo. Pusieron a sus mejores hombres a trabajar y el resultado fueron cuatro juegos inspirados en Stallone como cuatro soles asnos. Koji Akibayashi se encargaría de *Heavy Barrel* (1987), un clon de Ikari con una novedad: el arma epónima, dividida en trozos que, una vez reunidos, daban al jugador un pepino capaz de acabar con el enemigo final en *dos* disparos. Y de *Midnight Resistance*, porque en Data East todavía no habían plagiado a Konami y *Contra* lo petaba fuerte.

Yoshiaki Honda, por su parte, realizaría el descomunal *Bloody Wolf* (1988), un título que fusionaría el dispara y corre multidireccional con ítems de *Castlevania* o *Zelda* y enemigos grandes como el hambre de un freelance a final de mes. Y *Thunder Zone* (1989), un juego para cuatro jugadores que es una orgía de tiros y armas especiales.

Esos tres años, 1987-1989, suponen un estallido creativo irresistible. Además de los pinballs, el diseño propio en consola y las burradas bélicas, Data East publica en ese período los títulos más famosos de su historia.



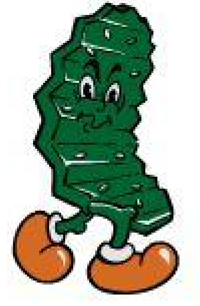
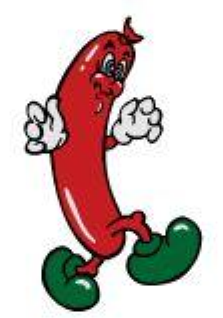
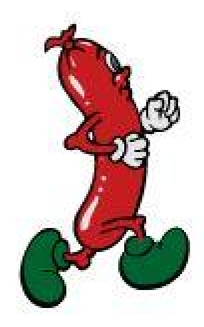
» [Famicom] *DonaldLand* es una muestra de lo bien que negociaba licencias Data East: un juego de Ronald McDonald exclusivo para Japón.

Chicos Malos, Ruso Gordo

En Data East no tenían mascota. Y dedicaron este período de gloria a buscar una. La respuesta fue *Karnov* (1987), un ruso forzudo de circo que escupía fuego y tenía pinta de mongol muy enfadado. Karnov buscaba un tesoro recogiendo todo tipo de ítems (incluyendo una máscara a lo Jason de *Viernes 13*) e incinerando enemigos. Un poco más tarde, en 1988, por si no había quedado claro en qué bando de la Guerra Fría estaba Data East, aparece *Chelnov*, el Corredor Atómico. El juego provoca la polémica: se abre con una hoz y un martillo en el bello horizonte y el título es poco menos que un juego de palabras con Chernobyl, que es como si hoy sacamos un juego con un superhéroe llamado *11S*. Data East lo niega todo, censura levemente la apertura y a otra cosa, mariposa. Ambos personajes aparecerían desde entonces en multitud de títulos de la compañía, ya fuera en arcade o en consola.

Sobre todo Karnov, que se convertiría en el primer enemigo final del juego de tollinas más LOCURÓN del universo: *Bad Dudes versus Dragon Ninja* (1988). Agarraos que vienen curvas: unos ninjas, nada inspirados en los malos de *Shinobi* (Sega, 1987), secuestran a Ronald Reagan -¡viva la URSS ninja!- y dos tíos vestidos a la última moda Van Damme tienen que rescatarles a puño y pierna. El juego incluye ataques especiales de carga (un Puño de Fuego) y patadas voladoras sospechosamente parecidas a las de *Street Fighter*. El arcade resulta ser un éxito colosal, a pesar de estar técnicamente limitadito para la época, pero es que la respuesta de los controles y la acción incesante eran una combinación irresistible. ¡Si hasta sale en la película *Robocop 2*, junto a otras recreativas de Data East!

Aunque esto último es normal, si consideramos que DECO también se encargó de sacar los arcades adaptando ambas películas (1988 y 1991), fieles a la horizontalidad, la acción cabestra y las armas de fuego muy gordas, inspiradas por *Heavy Barrel*. En la compañía no tenían los derechos de James Bond, pero tampoco iba a ser obstáculo para que sacasen *Sly Spy / Secret Agent* (1989) en uno de sus juegos más ambi-


ciosos, con misiones submarinas, salto base con peleas en el aire, y toda la galería de pintorescos villanos de 007 calcados sin rubor. Aparte de, por supuesto, una Pistola Dorada que también se basa en el juego de Akibayashi. Para cuando empiezan los 90, Data East ha canalizado todas las estanterías de VHS del planeta en un puñado de títulos: la serie B del videojuego les pertenece. Y todavía tendrían tiempo de sacar en 1989 *Trio The Punch*, un juego de acción surrealista e hilarante. Y *Fighting Fantasy* que, como su nombre indica, piensa que el rolazo por turnos de Square es para débiles: lo suyo es un versus de tíos con mullet masacrando a hachazos a dragones y medusas.

Los años 90 se abren con todo de cara para la compañía: sus éxitos en arcade se replican en el mercado doméstico; la división de pinballs aguanta el cambio de década a golpe de licencia; y la llegada de los sistemas de 16 bits anticipa un nuevo reto para DECO. En arcade, 1990 presenta dos títulos llamativos. *Crude Buster / Two Crude Dudes* intenta replicar el éxito de *Bad Dudes* con una propuesta posnuclear en la que dos punkis mazas con gafas de sol se enfrentan a mutantes y malotes del páramo utilizando las ruinas de la civilización. El juego era tan lento y mostrenco como sus protagonistas. *Dark Seal / Gate of Doom* fusila *Dungeons & Dragons* en un título de acción rolera isométrica.

Pero lo mejor está por venir: Hiro Nakamura diseña *The Cliffhanger: Edward Randy*, un arcade concebido con un único propósito. Que cada segundo, de principio a fin, sea ese momento de acción extrema e imposible del cine de aventuras. *Edward Randy* es un juego que va continuamente a más, desembocando en un jefe final con 650.000 puntos de vida. En varias entrevistas, Nakamura ha dejado caer que el desarrollo en Data East era un sindiós a lo Valve, con un tío teniendo una idea y pillando a un equipo para llevarla a cabo. En *Edward Randy*, la cosa estaba tan fuera de madre que el segundo jugador ni siquiera tiene nombre, porque se metió aparte para el mercado internacional. Posiblemente sea la joya más desconocida de su catálogo: su falta de éxito en el mercado de las recreativas lo relegó un poco, pero es un título excelente (que pretendía hacer con Indiana Jones lo que *Secret Agent* hizo con James Bond).

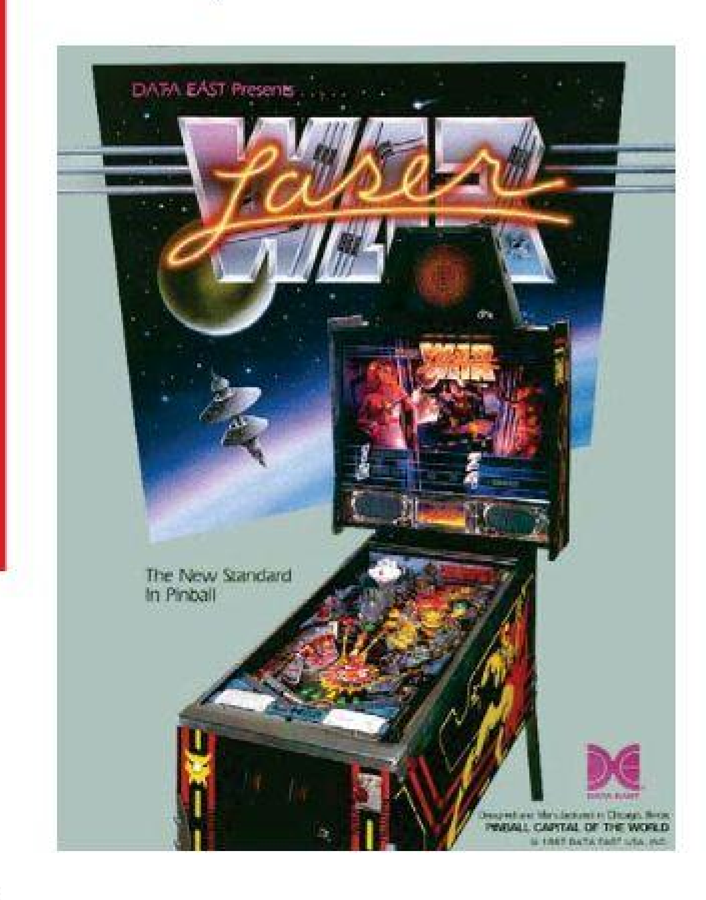
“Edward Randy fue el último arcade impensable de la compañía japonesa”

El poco éxito de *Crude Buster* lo suplió el descomunal de Joe y Mac, los protagonistas de *Caveman Ninja* (1991), nuevas mascotas de facto de la compañía para un título que suponía un salto técnico para Data East: con enormes sprites y bellos fondos de hermosa factura. El resto del año arcade lo suplirían con otra licencia (*Captain America and the Avengers*) y la «continuación» de *Fighting Fantasy: Mutant Fighter*, un juego de monstruos y semidioses haciendo wrestling porque a tope, siempre a tope. De paso, también sacaron *Tumblepop*, porque si *Pang* y *Snow Bros.* habían funcionado, habría que juntar ambos conceptos. Pero lo mejor había pasado ya.

La línea de pinballs hacía aguas -tuvieron que venderla a Sega en 1994, cuando Namco se deshizo de las acciones de la compañía- y secuelas resultonas como *Dark Seal II* (1992) o *Pocket Gal Deluxe* (1992) erraron

¡Mu-mu-multibola!

LA IMPORTANCIA DE Data East en las máquinas del millón es capital: su primera mesa, *Laser War*, en 1987, es la primera fabricada qeu presenta sonido estéreo 2.1. Una innovación que dejaba claro que, al contrario que en el videojuego, la compañía electrónica había venido al mundo de las bolas metálicas a liderar y abrir caminos nuevos. Entre los hitos del fabricante todavía hay que contar dos revoluciones más: suya es la primera máquina en presentar pantalla de matriz de puntos (*Checkpoint*, 1991) abriendo el camino a las «misiones» y animaciones que empujaron a los pinballs durante los 90 (y a la que Williams sacó partido como nadie). Y también la primera en utilizar una matriz más grande con la mesa licenciada de *Maverick* (1994) que a la postre se convertiría en la última fabricada por la compañía, justo antes de que la división pasara a manos de Sega. Innovando hasta el final.



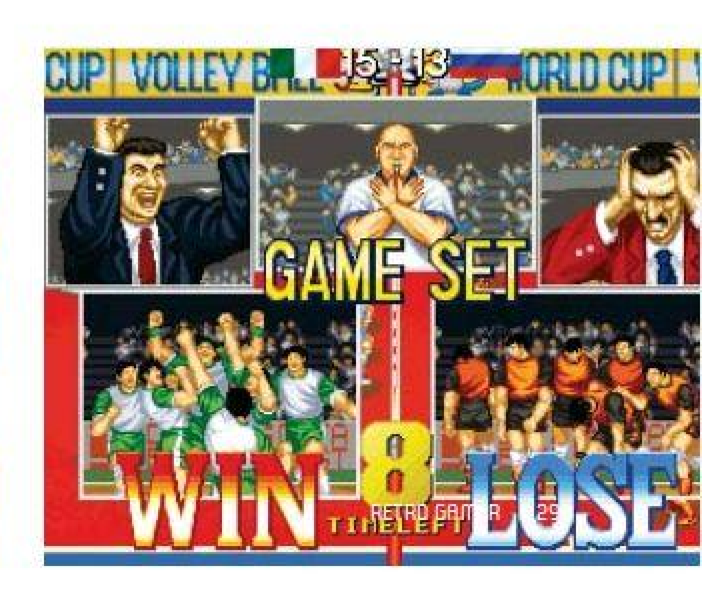






» [Neo Geo] Los títulos de Data East para la consola de SNK habían perdido la chispa de los 80, contribuyendo a la fama de catálogo anodino de la carísima consola.





¿Y ahora, qué queda?

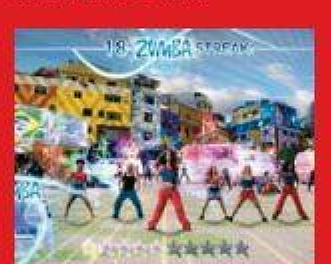
Data East dejó por el camino varios estudios. Veamos qué ha sido de ellos en estos años.



Paon
Tienen los derechos de unos cuantos juegos, pero los únicos que han usado son los de *Heracles*. Han echado una mano en el último *Smash Bros*, cosa que nos encaja bastante con el espíritu alocado de DECO.

Idea Factory
Un rolazo de acción en el que las encarnaciones de las distintas consolas son muñequitas manga pegándose entre ellas, sería una buena idea para la vieja Data East. Es lo que hacen Idea Factory con sus *Hyperdimension Neptunia*.



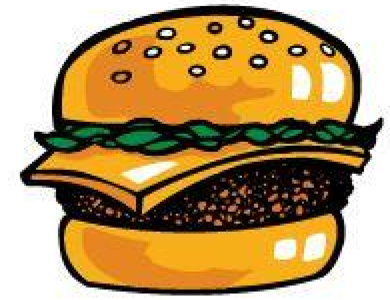


TAD Corporation
Tanto *Cabal* como su secuela *Blood Bros.* podrían haber sido perfectamente títulos de Data East. El inclasificable *Toki*, ese mono que escupía pelotas mágicas y peleaba contra eructos pétreos, también. Algunos de sus miembros subsisten haciendo cositas para Nintendo, vía Mitchel Corporation.

Cattle Call
Los desarrolladores de *Metal Max* se llevaron su saga en busca de un futuro cuando cayó Data East. De momento, acaban de sacar la cuarta entrega para Nintendo 3DS, fieles a su rol posapocalíptico, que ofrece más libertad que la gran mayoría de los JRPG.



Majesco
En realidad no tienen nada que ver con Data East, pero como son los únicos editores que han mostrado un mínimo de interés por su legado, nos vemos obligados a incluirles. Aunque se dediquen a sacar cosas como *Zumba Fitness* o los juegos de *Monster High*.







el tiro. A pesar de que en consolas la cosa funcionaba gracias al rolazo posapocalíptico *Metal Max* (1991, Famicom) *Caveman Ninja* (y su secuela japonesa de Super Famicom de 1992, el bello *Congo's Caper*), los pilares de la compañía se resentían. Porque los arcades estaban dominados por *Street Fighter II*. ¿Qué podría hacer una compañía con el historial de Data East? Exactamente lo que estáis pensando.

Pleitos tengas y los ganes

El debut de DECO en los versus tipo Capcom de los 90 no se cortó ni media: en *Fighter's History* plagiaron ataques, técnicas especiales, personajes más o menos enteros y animaciones con el habitual descaro de la compañía. con Karnov haciendo de Bison / Vega gordo. Capcom se lo tomó bastante mal y llevó a juicio a Data East, en parte porque clamaba al cielo y en parte para dar una lección al resto de advenedizas. El tiro les salió por la culata: el juez desestimó la demanda porque no veía el parecido. Y porque Capcom pretendía adueñarse de todo el género, alegando que lo habían inventado. El problema es que Data East contestó con *Karate Champ*, tres años anterior al primer *Street Fighter*. El éxito del port a Super Famicom (1994) de un juego que solo ofrecía una novedad (un punto débil para dejar en pajaritos una vez por turno al oponente) dio alas a DECO, que decidieron convertir a *Fighter's History* en el motor de la compañía. Craso error.

> “Capcom denunció a Data East alegando que todos los versus de lucha eran suyos”

Fighter's History tenía otro punto a favor: Mizoguchi, un protagonista que, aunque había sido calcado de Ken y Ryu -como lo serían todos los héroes de SNK y de cualquier versus que se precie-, tenía ese punto macarra que era marca de la casa, esa vibración de ser un Chico Malo, un *Bad Dude*. Con mascota nueva y viendo que el chollo de los arcade se acababa, el apretón de los pinball empujó a Data East a cometer un grave error, que dejaría tocada a la compañía para el resto de su existencia. Mientras el resto del mundo se preparaba para la inminente llegada de los 32 bits, en Data East decidieron apostar por SNK y MCV / Neo Geo con varios títulos.

Entre otra secuela más de los ninjas cavernícolas (*Caveman Ninja 2*, Super NES, 1994) y alguna que otra licencia, *Karnov's Revenge* (*Fighter's History 2*) debutó en Neo Geo, donde se convirtió en uno más en un catálogo que vivía por y para la lucha, y que estaba a punto de sufrir el terremoto *KoF*. Pincharon en hueso. El juego era poco más que una burda expansión del original (sólo añadía un par de personajes), que encima tuvo que cambiar sus controles para adaptarse a los cuatro botones de SNK.

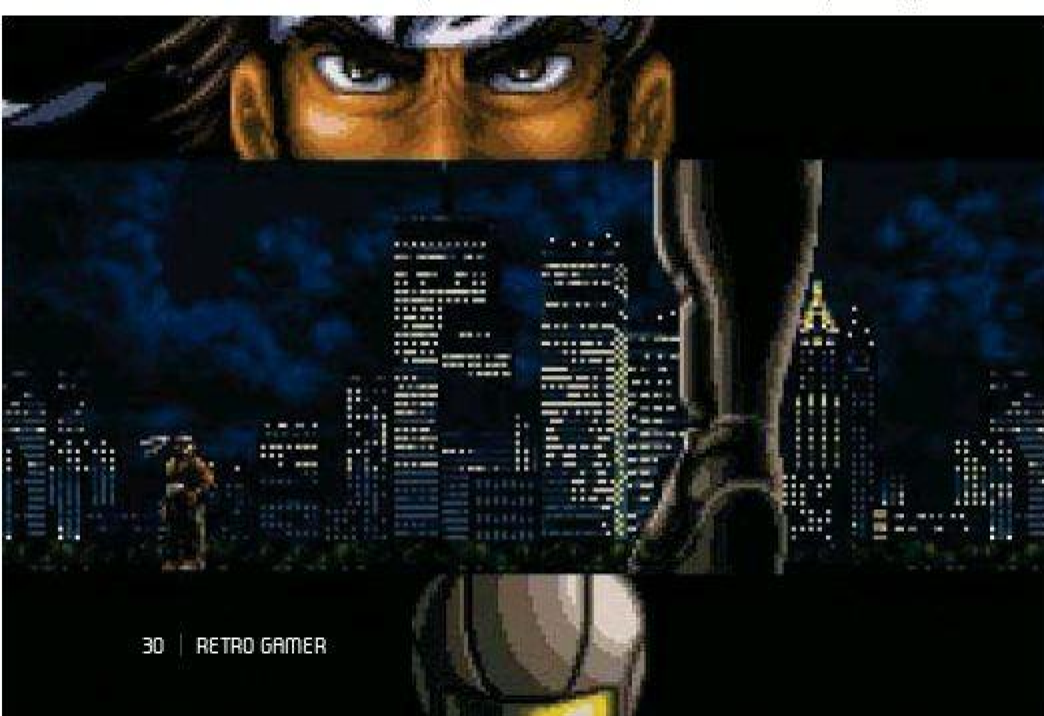
La saga tenía sus (escasos) seguidores acérrimos en Japón, sí, pero entre el horrendo título occidental tirando de una mascota olvidada hacía tiempo; y el hecho de que SNK ya tenía en la calle títulos magistrales como *Art of Fighting* o *Samurai Shodown* (porque si vas a hacer un *Street Fighter*, lo mejor es que le robes el personal a Capcom), nadie se molestó mucho ni en echar monedas, ni mucho menos en comprar los carísimos cartuchos. Aliarse con una compañía de distribución tan limitada había sido un fallo.

La respuesta de la compañía fue lanzar el mediocre *Fighter's History: Mizoguchi Kiki Ippatsu!!* (1995) exclusivamente para Super Famicom. El juego ni siquiera llegó a salir de Japón. La apuesta había fallado y los 32 bits acababan de llegar. La primera respuesta de Data East, ahora con Sega como accionista de referencia, fue lanzar un olvidable versus de mitología china para Saturn (*Dark Legend*, 1995) junto a un juego de billar sin tetas (*Minnesota Fats*), una recreativa de puzles bastante maja (*Magical Drop*) y otro juego de lucha soso como él solo (*Suiku Enbu*).

Nada funcionaba. El intento de meterse en el complicado mundo del polígono naciente se saldó con títulos cancelados (*Air Walkers*, 1996.



» [Super Famicom] Makoto Mizuguchi versus Chelnov. Para que luego digan de *Smash Bros.*













Un arcade deportivo de baloncesto que tenía una pinta horrenda) y otro versus con licencia más: *Avengers in Galactic Storm* (1996, arcade), un juego que cogía una saga pochísima de Marvel y la convertía en bloques poligonales que no desentonarían en *Minecraft*. La compañía estaba completamente desorientada.

Entre lanzamientos esporádicos para Neo Geo de juegos deportivos (*World Cup Volley '95*, *Street Hoops*), ya sólo les quedaba lanzar a la desesperada secuela tras secuela de cualquier cosa que funcionase mínimamente (los de billar, más *Magical Drop*), pero en vano. Data East había perdido el tren: dos alianzas consecutivas con dos consolas minoritarias -la suerte de Saturn tampoc ayudó- demostró hasta que punto se habían equivocado. El mejor ejemplo de esta falta de visión lo dió uno de sus últimos títulos: *Magical Drop III* -que ya había salido en el 98 en Saturn- se convirtió, en 1999, en el único lanzamiento de la compañía para PlayStation, casi cinco años después de la aparición de la consola de Sony.

Eso sí, que no se diga que no fueron conse cuentes con el desastre hasta el final: los dos últimos juegos de la compañía, en ese 1999, fueron dos versiones de *Magical Drop* ¡para Neo Geo Pocket y Wonder Swan! Cabe preguntarse si el sufrimiento de su estado terminal les llevaba a suicidios comerciales para acabar cuanto antes. En fin. Ese mismo año, la compañía se declara en concurso de acreedores y se dedica a trocear sus licencias entre los mejores postores y vender maquinaria electrónica para intentar regresar al videojuego.

No tiraron la toalla hasta 2003. En abril, Data East se declara en quiebra. Un tribunal de Tokio reconoce la bancarrota a principios de verano y la noticia se filtra en julio: Data East ya no existe. Un año después, G-Mode, compañía que llevaba desde 2000 dedicada a los juegos para móviles, adquiere la mayor parte de las licencias de DECO, incluyendo *Magical Drop*, *Fighter's History*, *Bad Dudes*, *Karate Champ* y *Caveman Ninja*. El problema es que G-Mode no ha mostrado mayor interés en explotar las licencias, salvo unos pocos juegos centrados en Makoto Mizuguchi y los cruces con SNK.

Por otro lado, está Paon, otra compañía formada por ex-trabajadores de Data East, que se quedó con *Karnov*, *Chelnov* y sus *Glory of Heracles*, creando cierto conflicto con G-Mode: si *Karnov* es tuyo, ¿entonces qué pasa con *Fighter's History* y *Bad Dudes*? Y viceversa, claro.

A día de hoy, sólo algunos lanzamientos en las Virtual Console de las máquinas Nintendo rescatan el legado de Data East. Al menos Majesco les rindió un merecido tributo con *Data East Arcade Classics* (2010) un recopilatorio para Wii de 15 de los mejores títulos para la compañía. Pero de eso hace ya años. G-Mode ni siquiera mantiene a día de hoy la página que dedicaba a los juegos de Data East.

La compañía japonesa ha dejado un legado más grande que sus dos décadas de catálogo: Idea Factory, Paon, o las también ausentes Tech nos y TAD han demostrado en sus títulos que el toque de extravagancia, acción sin monsergas y espíritu de arcade con el que Data East se comió el mundo a base de copiar sin contemplaciones tuvo sus alumnos. Un toque cada vez más ausente de las superproducciones actuales, tan empeñadas en tomárselo todo en serio. Cuando a nosotros nos llenaban el cerebro de maravilla descarada en cada moneda.

20 JUEGOS DE SEGA QUE NUNCA PROBASTE

Le echamos un vistazo a algunos juegazos de Sega que nunca recibieron la atención que merecían. Estos veinte cataclismos te recordarán cuatro cosas sobre nostalgia razonable.



Fantasy Zone: The Maze

Formato: Master System
Año: 1987
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega

Si esperas un shooter similar a juegos previos de la serie prepárate para la decepción. *Fantasy Zone: The Maze* (u *Opa Opa*, como se le conoce en Japón) es en realidad un clon de *Pac-Man* sorprendentemente disfrutable. Usa fondos conocidos de la Fantasy Zone, pero ahí acaban casi todas las similitudes. Debes recoger todo tipo de monedas mientras evitas a los enemigos, pero con el detalle es que dichos enemigos salen sin parar de portales que pueden ser obstruidos. Es estrafalario y de extraño manejo, pero divertidísimo y sencillote.



Cosmic Smash

Formato: Dreamcast
Año: 2001
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega Rosso

«Simple pero estiloso» es el mejor resumen posible para esta conversión de arcade que se juega como un cruce entre *Squash* y *Breakout*, que incluye gráficos tipo *Tron* y una mecánica de juego mesmerizante. Está ambientado en una especie de cancha futurista de squash de la que tienes que eliminar una serie de bloques en solo 80 segundos de tiempo antes de pasar al siguiente nivel. Funciona con rutas múltiples, tiene una excelente banda sonora y un sorprendentemente complejo sistema de control con dos botones. Pasó desapercibido debido a que solo se vio en Japón.



Alien 3: The Gun

Formato: Arcade
Año: 1993
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega



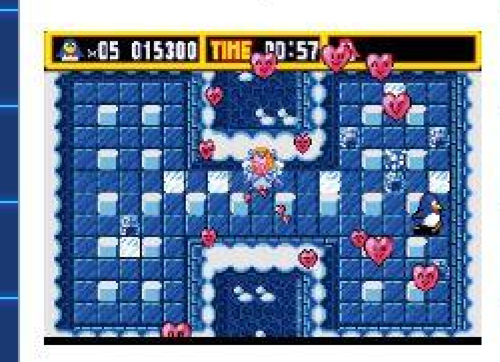
Hacer un juego de arcade basado en el argumento de *Alien 3* no suena a muy buena idea. Sega también lo pensó, así que decidieron hacerlo a partir de una historia propia. Está ligado remotamente a la película de David Fincher, pero el guion es aquí lo de menos. Lo importante es que tienes que rociar con balas a todo tipo de repulsivos xenomorfos mientras avanzas por conductos de ventilación y escalofriantes espacios abiertos. Hay una agradable variedad en los aliens que te vas encontrando y que a menudo atacan en manada, lo que quiere decir que te conviene jugar con un amigo. Visualmente es tan pocho como el film, pero también más trepidante.



Pepenga Pengo

Formato: Mega Drive
Año: 1995
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega

Pepenga Pengo fue lanzado solo en Japón. Es decir, que muchos propietarios de Mega Drive no lo han llegado a catar. Es una pena, porque es un puzzle excelente que mejora con mucho el original. *Pepenga Pengo* introduce power-ups, unos jefes deliciosos y un nuevo y mejorado modo cooperativo (el original admitía a dos jugadores turnándose a los controles) que hace más sencillo avanzar por los niveles más avanzados. Con diez mundos a disposición del jugador, *Pepenga Pengo* es una actualización estupenda del original que está incluido como extra, más un modo de batalla a lo *Bomberman* que permite el juego simultáneo de cuatro personas.



Panzer Dragoon Saga

Formato: Saturn
Año: 1996
Compañía: Sega
Desarrollador: Team Andromeda



Aunque muchos han oído hablar de *Saga*, apostamos a que pocos lo han experimentado. Lanzado en los últimos meses del ciclo vital de Saturn, llegó a territorio PAL cuando la consola ya boqueaba, y como resultado agonizó con una distribución deplorable y un número de copias muy escaso. Algo similar sucedió en Estados Unidos, lo que ha llevado a que con el tiempo las copias en inglés hayan alcanzado precios absurdos. Pero *Panzer Dragoon Saga* es un juego soberbio. A diferencia de los dos primeros juegos de la serie, es un RPG dividido en secciones donde pilotas a tu dragón o controlas a pie al heroico Edge. El combate tiene lugar bajo un curioso sistema que incluye ángulos de cámara dramáticos y tres tipos de ataque. También hay puntos de experiencia que permiten mutar a tu dragón. Con la noticia reciente de que el código original se ha perdido te sugerimos que busques el original de Saturn, porque a una reedición puedes esperar sentado.

DATOS DE SEGA QUE DEBES CONOCER



Igual que Nintendo, Sega estaba en conversaciones con Sony para colaborar en una nueva consola. Se dice que *Virtua Fighter* tuvo buena parte de la culpa de convencer a Sony de orientar su hardware hacia la tecnología 3D.



El nombre Sega viene de SErvice GAmes, y la compañía estaba en Honolulu, Hawaii.

La famosa voz cantarina de Sega al principio de los juegos debutó en *Sonic The Hedgehog*, y fue creada por el Sonic Team para llenar espacio en la rom.

Shenmue y *Shenmue 2* son dos de sus juegos más caros: juntos costaron más de cien millones de dólares.

Sega creó el primer juego estereoscópico en 3D, *SubRoc-3D*, que llegó a los recreativos en 1982.



Gunvalkyrie

Formato: Xbox
Año: 2002
Compañía: Sega
Desarrollador: Smilebit



Aunque es una consola de raíz profundamente occidental, hay abundantes gemas escondidas de Sega para Xbox. Un ejemplo es el infravaloradísimo *Gunvalkyrie* de Smilebit, originariamente planeado para la Dreamcast. Es conveniente hacer notar que que, como *P.N.03* (otro joyón incomprendido de la misma época), *Gunvalkyrie* no es un juego sencillo de dominar. Esto se debe principalmente a su complejo sistema de control, en el que se emplea el stick izquierdo para el movimiento del mecha y el derecho para apuntar. Pulsar el stick izquierdo te suspende en el aire por un corto periodo de tiempo, y clicar el derecho sirve para hacer útiles virajes de sentido. Al principio da una sensación rarísima y horriblemente incómoda, pero cuando controlas el sistema, el juego se transforma, permitiéndote dominar cada pequeño movimiemto de tu mecha, y desplazarte por los niveles sin ni siquiera tocar el suelo. Esto resulta tremendamente útil, porque *Gunvalkyrie* está repleto de insectos mortales y jefes gigantes que te conviene liquidar lo más rápido posible. Es el equivalente en videojuego de *Starship Troopers*, y también un arcade clásico de tiros que te recompensa notablemente cuando eres capaz de invertir en él un mínimo de esfuerzo.

Galactic Protector

Formato: Master System
Año: 1988
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega





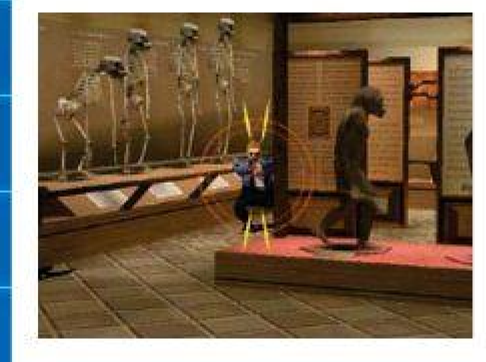
Otro juego para Master System protagonizado por Opa Opa, de *Fantasy Zone*. Esta vez, sin embargo, no salió de Japón, debido a que precisaba del control con el Paddle, que no salió de esa región. Pilotando a Opa Opa, debes rodear planetas y protegerlos de los detritus espaciales. Es un juego rápido y frenético, construido alrededor del extraño periférico.

Confidential Mission

Formato: Arcade
Año: 2000
Compañía: Sega
Desarrollador: Hitmaker

Confidential Mission es, en nuestra opinión, uno de los juegos con pistola de luz más infravalorados de Sega. A rebufo de *House Of The Dead* y *Virtua Cop*, su estilo de espionaje sobradete y cutrón y la variedad que despliegan sus niveles ayudan a distinguirlo de sus compañeros. Gira en torno al rescate de un satélite robado, y el juego te lleva por niveles que brillan con inventivas rutinas de ataque enemigas y *quick-time events* que no solo ponen a prueba tu puntería,m sino también tu velocidad de disparo. El juego fue portado muy correctamente a Dreamcast, port que añadió un modo de entrenamiento configurable que permitía practicar la puntería y el sistema de combos.





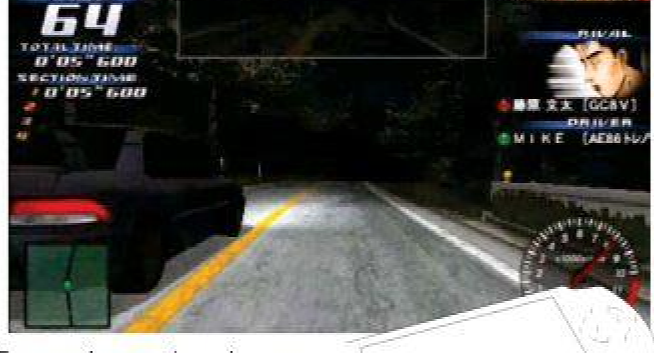
Panic!

Formato: Mega CD
Año: 1993
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega



Con toda seguridad, uno de los juegos más extraños jamás diseñados. *Panic!* (aka *Switch!*) está protagonizado por un chico y su perro, embarcados en una misión de borrado de un virus que está haciendo que todas las máquinas del mundo funcionen mal y que convierten los interruptores en objetos potencialmente letales. *Panic!* es, básicamente, un *point-and-click* de ensayo y error donde no hay manera de deducir si tus decisiones son acertadas o erróneas, y no hay consecuencias si fallas más allá de ser premiado con una hilarante animación surrealista. Es un dibujo animado interactivo de mecánica tontorrona, pero el humor y las animaciones garantizan unas cuantas risotadas.

Initial D: Street Stage



Formato: PSP
Año: 2006
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega AM2

Basado en una popular serie manga, la franquicia Initial D es una desconocida fuera de Japón, ya que Sega no la editó en ninguna consola en Europa. Aunque la serie ha aparecido en abundantes máquinas (normalmente de Sony), es la versión de PSP la mejor de todas, y es perfecta para acercarse a la franquicia. Estamos ante un excelente juego de carreras arcade, con un sistema de control soberbio y una mecánica de tuning completa y adictiva basada en cartas coleccionables. Aunque el juego está en japonés, la versión asiática incluye un manual en inglés. En cualquier caso, el idioma no supone un problema para entender el juego, uno de los mejores títulos de carreras aparecidos en la portátil de Sony.

Master Of Darkness





Formato: Master System
Año: 1992
Compañía: Sega
Desarrollador: Sims

Visto por muchos como el *Castlevania* de Master System, este plataformas de acción tiene, desde luego, una serie de paralelismos con la reverenciada franquicia de terror vampírico de Konami. Das vida a un psicólogo intentando llegar al fondo de una serie de sangrientos crímenes. Esta investigación te lleva a escenarios aterradores, incluyendo un cementerio, un castillo y un museo de cera, y te enfrenta a murciélagos vampiro, zombis y maléficos espíritus. Con gráficos deliciosamente detallados, atmósfera impecable y una buena variedad de armas, enemigos y jefes, *Master Of Darkness* es una joya oculta y tardía del catálogo de SMS.

Ghost Squad

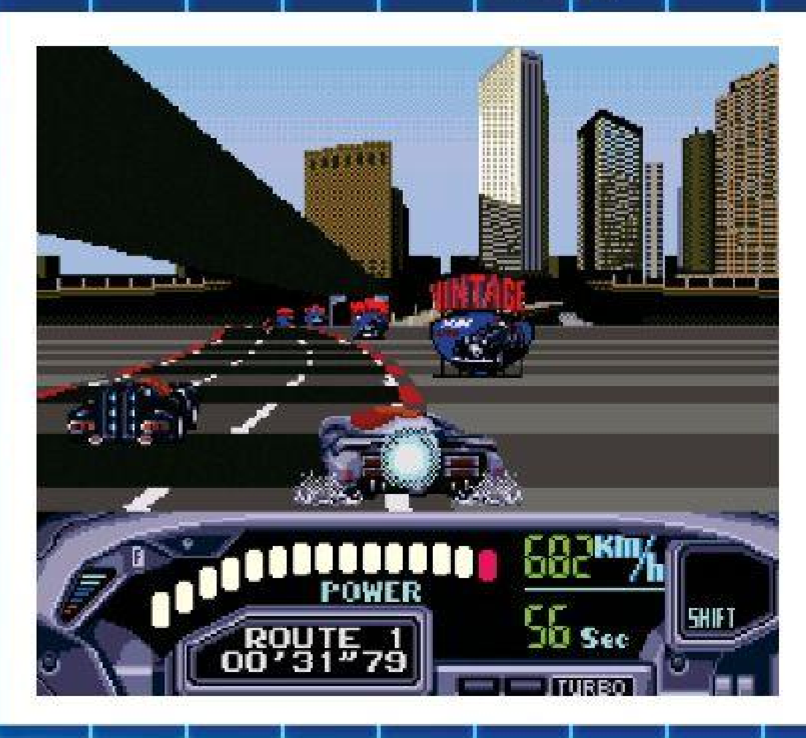


Formato: Arcade
Año: 2004
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega AM2

Sega reinó en el género de las pistolas de luz, y cualquiera que piense otra cosa está en un severo error y no distinguiría un buen juego con pistolas de luz ni aunque le golpearan con un teclado de Dreamcast. Sega se adueñó del género con personajes y humor carismáticos, insuflando personalidad al género. *Ghost Squad* es una de sus últimas aportaciones al mismo. Cortado por un patrón similar a *Virtua Cop* y *Confidential Mission*, los policías y espías dejan paso a militares al estilo *Ghost Recon*, con los jugadores liderando un equipo de operaciones especiales. Su misión se divide en tres niveles puntuados por mini-objetivos (una estructura similar a *Confidential Mission*), y la máquina tenía pistolas que permitían distintos tipos de disparo. Una continuación en arcade, *Ghost Squad Evolution*, llegó en 2007. Tenía nuevos niveles y una pistola con aún más funciones, permitiendo al jugador iniciar ataques cuerpo a cuerpo y activar una visión nocturna. *Ghost Squad* acabó teniendo, bastantes años después, una conversión para Wii (también le sucedió a la serie *Gunblade*) cortesía de Polygon Magic, y que enriquecía el arcade original con nuevos modos de juego, multi para cuatro personas y múltiples armas y trajes disparatados que desbloquear.



OutRun 2019



Formato: Mega Drive
Año: 1993
Compañía: Sega
Desarrollador: Sims



La conversión a Mega Drive de *OutRun* fue algo mediocre. Del port de *Turbo OutRun* mejor no hablar. ¿Hay, entonces, algún buen *OutRun* para la consola? Te diríamos que pruebes *OutRun 2019*. Como su título desvela, esta especie de secuela se ambienta en una competición en un futuro que ya está a la vuelta de la esquina, con vehículos que alcanzan velocidades ciertamente absurdas. La mecánica del original se respeta, pero se divide en cuatro circuitos distintos. Gráficos detallados, banda sonora pegadiza (cómo no), dificultad tolerable y controles consistentes lo convierten en el mejor *OutRun* para Mega Drive. Sin rubia, eso sí.

Ninja Gaiden

Plataforma: Game Gear
Año: 1991
Compañía: Sega
Desarrollador: Biox

Después de adquirir los derechos de la licencia de *Ninja Gaiden* de Tecmo para sus máquinas, Sega inició el desarrollo de tres juegos diferentes para Master System, Game Gear y Mega Drive. El de Mega Drive nunca llegó a salir (aunque por Internet dan tumbos roms del juego parcialmente acabadas), pero sí lo hicieron los de 8 bits, aunque el de SMS solo lo hizo en Europa. Ambos juegos valen la pena, pero aquí destacamos el de Game Gear: un juego de acción lateral rápido y feroz, con un estupendo diseño de niveles y toques de genio en las presentaciones, incluyendo cinemáticas animadas. Sus escasos niveles se quedan algo cortos, pero no hay duda de que captura la esencia de *Ninja Gaiden*.

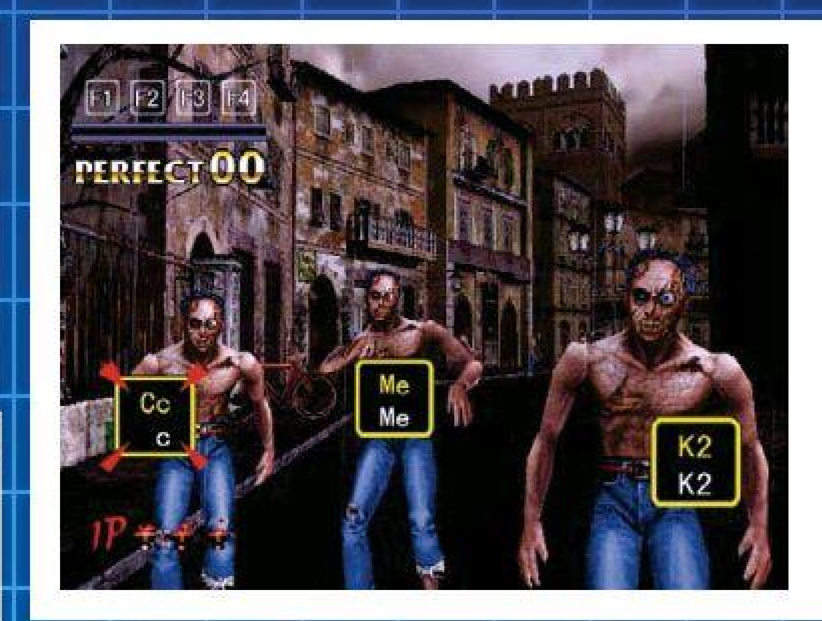




Arabian Fight

Plataforma: Arcade
Año: 1992
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega AM2

Sega hizo unos cuantos juegos de lucha lateral, y éste de 1992 sigue siendo uno de nuestros favoritos. *Arabian Fight* permite hasta cuatro jugadores distribuyéndose mamporros con temática arábica, y aunque el sistema de combate no es muy complejo, con tres botones a lo *Golden Axe*, cada uno de los personajes es muy distinto de los demás, lo que da cierta variedad al desarrollo, en el que te abres paso a lo largo de preciosos niveles inspirados en *Las Mil y Una Noches*. Lo incluimos aquí no solo porque es un yo-contra-el-barrio estupendo, sino porque incluye asombrosos efectos de escalado que lo ponen por delante de muchos otros juegos de la época. No es un título excesivamente original, pero la ausencia de ports domésticos garantizan que muchos jugadores no habrán oído hablar de él.



Burning Rangers

Plataforma: Sega Saturn
Año: 1998
Compañía: Sega
Desarrollador: Sonic Team

Podría argumentarse que Sega hizo sus mejores juegos cuando tuvo un hardware propio en el que apoyarlos. Por una serie de razones la Sega Saturn no consiguió replicar el éxito de Mega Drive, pero su fracaso no es señal de que Sega no lo intentara con fuerza, como bien evidencia su estupendo catálogo de juegos. *Burning Rangers* fue un lanzamiento muy tardío de Saturn. Apareció en 1998, el año en el que dejó de fabricarse la consola, y muy pocos lo compraron y experimentaron en su día, motivo por el que hoy se cotiza a precios bastante escarpados. *Burning Rangers* es un juego de acción en tercera persona protagonizado por dos bomberos novatos que tienen que ir entrando en edificios, aplacar las llamas y rescatar a los supervivientes. Tiene barras de energía al estilo *Sonic*, generadas por cristales que no solo transportan a zonas seguras a las víctimas, sino que actúan como los anillos del erizo: si eres alcanzado sin llevar ninguno, mueres. Una visión única e intensa del género de los shooters en tercera persona, con espectaculares gráficos (fue uno de los pocos juegos en 3D que hizo uso de los efectos de transparencia de la Saturn) y una gran banda sonora de Naofumi Hataya y Tomoko Sasaki (*NiGHTS Into Dreams*). Búscalo y pruébalo: vale la pena.



Golden Axe: The Revenge Of Death Adder

Plataforma: Arcade
Año: 1992
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega

Esta secuela arcade del *Golden Axe* de Sega es el mejor juego de la saga. ¿Por qué? Bueno, no solo mejora gráficos, sonido y animación de su precedente, sino que tiene multijugador para cuatro personas, varias rutas para los niveles y una impresionante variedad de enemigos y hechizos. También mejora el sistema original de magias (ahora no puedes mejorar los conjuros) y no regresa ninguno de los héroes originales, salvo el enano Gilius, que se une a la expedición como personaje no jugable. Pero tienes a cuatro personajes (más interesantes) a los que conducir a la batalla: un bárbaro, un gigante, una elfa y una centauro. Ignorado por Sega desde su lanzamiento, no ha tenido ports domésticos.





The Typing Of The Dead

Plataforma: Arcade, DC, PC
Año: 1999
Compañía: Sega
Desarrollador: WOW Entertainment, Smilebit

Un juego que hizo pensar a muchos que Sega había perdido definitivamente la sensatez: *The Typing Of The Dead* parodiaba *House Of The Dead 2* obligando a los jugadores a teclear palabras y frases que iban apareciendo en pantalla. El que puede ser calificado como el mejor juego educativo de zombis de todos los tiempos debutó en arcades, pero un año después recibió ports domésticos para Dreamcast y PC. Por supuesto, en la consola se juega infinitamente mejor con el teclado, y solo fue lanzado en Japón y Estados Unidos. Japón disfrutó incluso de una secuela que abundaba en su sentido del humor estrafalario y desconcertante.

A.B. Cop

Plataforma: Arcade
Año: 1989
Compañía: Sega
Desarrollador: Sega

Si alguna vez te has preguntado qué aspecto tendría un hijo espídico y amamantado con gasolina de *Hang-On* y *Chase H.Q.*, puedes dejar de hacerlo. Este arcade relativamente oscuro te pone en la piel de un oficial de policía del futuro que tiene que detener en frenéticas carreras contrarreloj a terribles criminales intergalácticos. De mecánica rápida y frenética y adornado con efectos de escalado brutales, *A.B. Cop* no es el juego más profundo de esta lista, pero como ejemplo del estilo *old-school* de la Sega de los buenos tiempos no tiene rival.

Segagaga



Plataforma: Dreamcast
Año: 2001
Compañía: Sega
Desarrollador: Hitmaker

No hay muchas compañías que estén dispuestas a reírse de sí mismas para hacer un videojuego. Por suerte, Sega dejó mano libre a Tez Okano para que parodiara todo lo parodiable en este chiflado tributo a Lo Sega. El argumento de *Segagaga* muestra al estudio con graves problemas financieros debido al fracaso comercial de Dreamcast. Sega solo conserva el 3% del mercado y debe recuperar su antigua posición triunfal derrotando a la corporación malvada DOGMA, que controla la práctica totalidad del negocio del videojuego. Para conseguirlo hay que coger a chavales de la calle y rezar para que haga un trabajo mejor que Sega. Por supuesto, tú darás vida a uno de esos chicos. *Segagaga* es un extrañísimo potaje de géneros que van de la simulación al pegatiros, pero esencialmente se mantiene en los márgenes del RPG. Hay abundancia de texto en japonés, lo que dificulta las partidas si no controlas el idioma, pero vale la pena intentarlo gracias a la extravagancia embutida dentro del juego. En un nivel estarás luchando mano a mano con Alex Kidd, en otro te enfrentarás a caricaturas de populares desarrolladores de Sega, o corriendo contra Sonic. Todo acaba contigo catapultado al espacio en un prototipo de R-720 y disparando a las anteriores consolas de Sega. Un juego valiente y demencial que tiene que ser visto para ser creído. Aunque no entiendas ni medio kanji.



Agradecimientos especiales a Hardcore Gaming101.

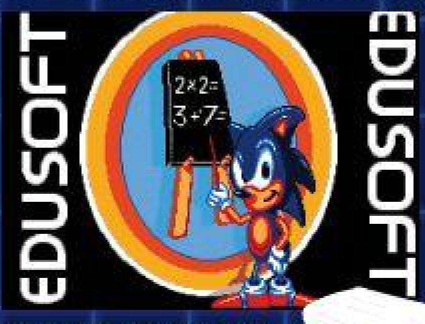
LOS QUE NO LO CONSIGUIERON



Ninja Gaiden

Plataforma: MD
Desarrollador: Sega

Antes lo mencionábamos, y lo cierto es que Sega avanzó bastante este juego de *Ninja Gaiden* para Mega Drive, hasta el punto que en Internet hay una rom funcional. Es más similar al arcade original que la versión de NES, un juego de acción lateral y callejera bastante normalito. La música es horrible y la IA enemiga, peor, pero vale la pena como curiosidad.



Sonic's Edusoft

Plataforma: MS
Desarrollador: Tiertex

Durante la era de los 8 bits, los juegos educativos eran bastane habituales. Nintendo sacó toda una serie de ellos para NES, y este de Sonic y Sega es uno de los menos conocidos de la época. Desarrollado por Tiertex para Master System, muestra a Sonic midiendo sus conocimientos literarios y matemáticos contra otros animales de dibujos animados. Esto pasó.



Flash Point

Plataforma: MD
Desarrollador: Sega

Es posible que la odisea de licencias de *Tetris* (Nintendo bloqueó la salida de *Sega Tetris* al tener los derechos de explotación doméstica de la saga) fuera el motivo de que este plagio del clásico permaneciera inédito. *Flash Point* acabó siendo editado como parte de *Sega Ages 2500 Series Vol. 28: Tetris Collection*, junto al *Tetris* de Sega y Sanritsu y el arcade de 1989 *Bloxeed*.



Sonic Crackers

Plataforma: MD
Desarrollador: Sega

Este prototipo de *Sonic* para Mega Drive acabó llegando a las tiendas en cierto sentido. Su mecánica principal encadenaba a Sonic y Tails con anillos, y dos de sus cuatro niveles eran la base de *Knuckles' Chaotix* para 32X. Se cree que los otros dos niveles, de perspectiva isométrica, podrían haber sido la base de *Sonic 3D*.

» LA GUÍA DE LOS CACHARROS OLVIDADOS

CHISMES RARUNOS

#1 C64GS – The Games System





» [C64GS] *Wrath Of The Demon* se inspiraba en *Shadow Of The Beast*. En este nivel había hasta doce capas de scroll parallax.



Las divisiones locales de Commodore sacaban, de vez en cuando, productos propios: Commodore Japan creó el Max, que, siendo casi idéntico a un C64, fracasó por su limitada RAM y su teclado de membrana vista. Commodore Germany comercializó a partir de 1989 un pack que incluía un C64, un joystick y un cartucho con tres juegos; y Commodore UK llevó la cosa más lejos con la C64GS, que consistía en una placa corriente de C64 en una carcasa diseñada especialmente para ella, sin teclado. En principio, sólo cargaría juegos de cartucho.

A diferencia de la Amstrad GX4000, que introducía mejoras en relación a los CPC clásicos, la C64GS no incorporaba ninguna novedad técnica respecto al C64. Como los cartuchos estándar de C64 sólo podían almacenar 16K, Commodore tuvo que buscar la manera de agrandar el dispositivo de almacenamiento. John Twiddy se había hecho famoso por *The Last Ninja*, pero además había diseñado el sistema de carga *Cyberload* y el cartucho *Trilogic Expert*. En enero de 1990, Commodore pidió a su compañía, Vivid Image, una solución para el límite de almacenamiento de los cartuchos, y Twiddy creó un prototipo capaz de almacenar 512kB, ampliables a 2MB.

Commodore quería convencer a los desarrolladores de que era mejor hacer juegos para su consola que para la NES. Todo eran ventajas: Commodore no cobraría licencias, ni limitaría el número de juegos que una compañía podría producir al año. Además, los estudios ya sabían hacer juegos para C64, y Commodore se haría cargo de la fabricación de los cartuchos; amén de que piratearlos era más difícil, y de que el PVP sería mayor (entre 14,99 y 29,99 libras, mientras que una cinta costaba 9,99 libras), lo que aumentaría los beneficios. En el ECTS del verano de 1990 Commodore prometía tener unos cien juegos en cartucho para las Navidades de ese año.

El pack de lanzamiento de la consola incluía un cartucho con cuatro juegos y un joystick Annihilator a juego, de color rojo y crema. En el cartucho estaban una versión adaptada de *International Soccer, Flimbo's Quest, Klax* y *Fiendish Freddie's Big Top O' Fun*; ¡y

ALGUNOS DATOS

Se estima que Commodore vendió unas 20.000 de las 80.000 unidades que produjo. Los componentes de las sobrantes se utilizaron para fabricar C64Cs.

En la página The Secret Weapons of Commodore de Cameron Kaiser se recoge el rumor de que en Irlanda se vendió una Commodore C64CGS (una GS con teclado).

Al encender la GS sin que haya un cartucho metido, aparece una pequeña animación que pide al usuario que apague la consola e inserte un juego.

La ROM de la GS incluía un sistema de menús por ventanas que permitiría prescindir del teclado, pero no se conoce ningún programa que lo use.

La C64GS podía cargar software desde una unidad de disco de 3,5", la TIB Ultimate, que se enchufaba al conector del cartucho.

Se publicaron oficialmente 27 juegos para la C64GS.

La consola salió a la venta por 99 libras, pero al cabo de año y medio la estaban liquidando por 19,99 libras. Hoy, una unidad con caja termina en eBay en más de cien libras.



En 1990, Commodore le hizo un cambio de sexo al C64, convirtiéndolo en la C64GS. Andrew Fisher le echa un vistazo al sistema.



» El logo de la parte superior de la consola

todo ello cargaba instantáneamente!

Las revistas apoyaron el lanzamiento. Zzap! estuvo un año cubriendo específicamente los lanzamientos de C64GS, y Commodore Format se hizo eco de todo el aparato publicitario que acompañó a la consola. El hype se alimentó con grandes títulos, como el amiguero *Shadow of the Beast*, que, decían, era un claro ejemplo de juego que sólo podía aparecer en cartucho; de hecho, los que se aventuraban a jugar la versión pirata que apareció en disquete las pasaban canutas mientras la disquetera cargaba a cada rato.

Ocean se convirtió en el soporte principal de la C64GS, llegando a crear un equipo de desarrollo específico para ella. Las características cajas de cartón negras de la compañía recordaban a los usuarios que aquellos juegos todavía se podían usar en un C64 estándar, por mucho que los anuncios pudieran confundirles con aquello de los cartuchos de «8 megas» (se hacía referencia a los ocho megabits de capacidad de los mismos, es decir, 1024kB). En *Navy SEALs* se aprovechó muy bien el espacio extra para añadir una presentación, mientras que *Chase HQ II* utilizaba el segundo botón de disparo del Annihilator para lanzar el nitro. Pero el título más curioso fue *Double Dragon*: se reprogramó la conversión de Melbourne House añadiendo nuevos enemigos. Esta versión de cartucho es uno de los títulos de C64 más difíciles de conseguir hoy día.

Domark comercializó en cartucho tres de sus arcades, pero sólo con *Cyberball* exprimió el nuevo formato, ampliando el manual de estrategias y jugadas. System 3 sólo se implicó con *Last Ninja Remix*, una revisión de *Last Ninja 2* con marcador y música remozados, y una nueva intro. Y aunque lanzaron *Myth: History In The Making* en cartucho, su anunciada segunda parte, *Dawn of Steel*, nunca vio la luz, lo mismo que *Last Ninja 3*, que sí se comercializó en cinta y disco.

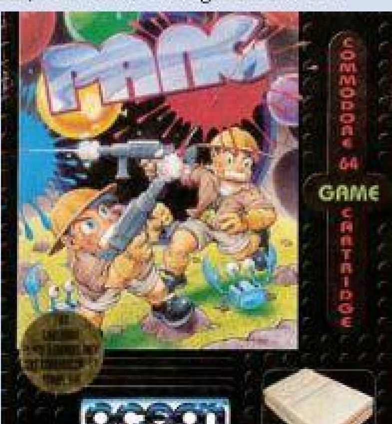
» El R8ro de Simon Quernhorst ofrece ocho minijuegos en un solo cartucho.



Después de Ocean, Dinamic fue la compañía que aportó más títulos (*Narco Police*, *Satan*, *AMC*, *After the War* y *Aspar GP Master*), pero sus tiradas era tan pequeñas que estos cartuchos se han convertido en joyas de coleccionista. Pero más raros aún son los juegos de la australiana Home Entertainment Suppliers, que incluían licencias como *Leaderboard*, o los de la polaca Atrax, que a mediados de los noventa sacó al mercado recopilaciones cuyas licencias compraba a Alternative.

Pero la NES, con un pack de lanzamiento que incluía *Teenage Mutant Hero Turtles*, y la Mega Drive, resultaron rivales demasiado duros para la C64GS en su mercado de referencia, el británico. Las tiendas empezaron a saldar en seguida la consola de Commodore, y los nuevos desarrollos se paralizaron, así que los jugadores terminaron perdiéndose los esperados packs de Thalamus, que pretendía poner en un solo cartucho *Wrath of the Demon* (que finalmente sólo salió en disco) y *Starglider II* (que no llegó a terminarse).

Tanto la consola como los cartuchos han terminado por convertirse en el codiciado objeto de deseo de todo buen coleccionista, pero también del commodorero de a pie: se han desarrollado métodos para conectar teclados y unidades de disco a la consola y hacerla más usable, y hackers como Simon Quernhorst se han esforzado por poner a disposición del público versiones de los juegos realmente compatibles con el aparato, versiones que no precisan teclado. Así que puede que la C64GS sea sólo una nota a pie de página en la historia del C64, pero al menos no deja de tener un legado curioso.



» Pang fue uno de los juegos con los que Ocean manifestó su decidido apoyo a la consola.

TRES JOYAS



BATTLE COMMAND

Realtime Software aprovechó el cartucho para meter tablas de gráficos en 3D precalculados, así que esta conversión del simulador de tanques de Amiga les quedó visualmente impresionante.



POWERPLAY

El cartucho recopilatorio de Disk Company incluía Rick Dangerous de Core Design, Stunt Car Racer de Geoff Crammond y la versión de once contra once de MicroProse Soccer de Sensible Software. ¿Hace falta decir algo más?



TOKI

Vale que Pang y Space Gun eran excelentes y que sirvieron para apuntalar el lanzamiento del sistema, pero los escupitajos del mono, unos enemigos de final de nivel ENORMES y una gran jugabilidad nos hacen elegir a Toki.

Gracias a Mat Allen por las fotos de la consola

Breve Historia del Viejo Archivero y Su Papel en la Fundación de Aventuras AD

POR_ANDRÉS_SAMUDIO

El mundo del Archivero está situado físicamente en los agrestes Cárpatos Transilvánicos, una de las zonas más aisladas de la Europa Oriental. Tiene su morada en un lóbrego castillo en el pico más elevado de los Altos Tatras eslovacos: el Gerlachov. Localización elegida meticulosamente para controlar una de las más antiguas zonas del Mal que aún quedaban en la tierra y mantener a raya a los Vampiros sedientos de sangre, los Hombres–lobo ávidos de carne y estúpidos zombis babeantes. Allí convive con toda clase de trofeos y monstruitos que ha ido coleccionando durante siglos, y desde allí dirige y controla todas las aventuras de sus amigos.

Poco a poco, con el desarrollo de la serie, fueron apareciendo muchos otros personajes, de todas las épocas y de todas las calañas. Algunos llegaron a cobrar vida propia, como el inefable espantajo Yiepp y la audaz Hebilla de Calatayud. Luego se le fueron añadiendo otros con cuyas peripecias se divertía a los lectores... Mas no siempre ha sido así. El Viejo Archivero es eterno, y está ligado a las primeras aventuras de la humanidad para poder sobrevivir. Su aparición se remonta a las épocas más tempranas, y los primeros relatos de sus hazañas fueron transmitidos por señas y exclamaciones de asombro que pasaron luego a la tradición oral al lado de las fogatas; siglos más tarde, ya se encuentran imágenes suyas talladas en piezas de hueso, y en las piedras pulimentadas en las paredes de las cavernas...



Con la edad del metal aparecen referencias en inscripciones cuneiformes en metales blandos, en tablillas de barro y, un poco más tarde, con la aparición del papiro ya se pueden observar detallados dibujos de su alargado careto que luego pasarían a colorearse en los pergaminos hasta llegar a las crónicas más precisas en hojas de papel vegetal. Hoy día hasta en internet y en los libros digitales, se encuentran sus proezas acompañadas de todo tipo de detalles.

Pero veamos cómo ello fue:

Jó, jefe del clan Homo Stúpidus, estaba muy nervioso. Era el responsable de la seguridad de su gente que vagaba en grupos pequeños por la llanura africana. Había conseguido convencerlos de que la tribu menguaba por la puñetera costumbre de dormir al aire libre y, después de muchos gritos y tortazos con una rama seca, había logrado que se resguardaran en pequeñas cuevas al lado de grandes piedras que los protegían de los vientos. Pero no había forma de evitar el ataque de los grandes mamíferos que se daban sabrosos festines con los más descuidados de los Stúpidus. Sabía que la mayoría de las bestias huían del fuego producido en las sabanas y bosques por los rayos, pero el asunto es que a él también le quemaba aquel elemento incontrolable.

Desesperado por la marcha negativa de las cosas, Jó se arrodilló encima de una roca de pedernal, miró hacia el cielo y con un desgarrado grito expresó toda su rabia y frustración; estaba disfrutando de su actuación y del susto que atenazaba a todos los demás Stúpidus, cuando sintió unos golpecitos en el hombro. El semimono peludo se giró y se encontró frente a frente con un escuálido personaje que, según sus cálculos, debía de tener muchísimo más que los 20 años que, con mucha, mucha, suerte, era el máximo de vida jamás alcanzado por los pertenecientes al clan.

- «Juaaa graaajjj», exclamó sorprendido llenando de mocos y saliva al Viejo Archivero.

- «Pero mira que además de guarro, eres un aventurero de lo más burro», dijo la aparición limpiándose los fluidos de la cara.

- «Oj úf», reflexionó el admirado Jó.

El viejo Archivero nació de forma espontánea cuando intentaba atraer la atención de los lectores de Microhobby que se iniciaban en las aventuras conversacionales. Alter-ego del que esto escribe, se muestra como un decrépito anciano, algo cascarrabias, celoso guardián de la sabiduría aventurera, que desde su aislado y tenebroso castillo de los helados Cárpatos Transilvánicos ayudó a los aventureros desde diciembre de 1987 hasta enero de 1992 respondiendo todas sus dudas sobre aventuras. Es un personaje conocido de muchos y muy querido por un amplio sector de la juventud española de aquella época, y llegó a ser objeto de concursos de dibujo y recibió una correspondencia de más de 2.000 cartas, (la mayoría de las cuales conservo por razones sentimentales). Por cierto, el dibujo del Viejo Archivero y de su ayudante principal, el engendro Yiepp que hoy adornan muchas camisetas, fue hecho por Paco Zarco, gran ilustrador valenciano. Esta es la historia del carismático Viejo Momio y de sus circunstancias, hogar, vida, personajes, etcétera, narrados por él mismo en forma de recuerdos.



«¡Arggg, juaaa, yajúuuuu!», celebró el semimono al verse dueño de aquel poder.

Sin hacer mucho caso de sus aspavientos y sonidos guturales, el Viejo recogió varios trozos laminados de la piedra donde estaban, y lo llevó de la mano hacia otro montón de piedras de color más oscuro. Allí estuvo agachado al lado de Jó toda la tarde, intentándole hacer entender que las chispas que brotaban del choque entre las dos piedras podían encender montoncitos de hierba y ramitas secas. Mas no hubo manera de que el buen Jó aprendiera, y el improvisado profesor acabó con varios dedos machados y dolor en las rodillas de estar tanto tiempo agachado, por no mencionar lo molesto de los palmetazos y baboseos de alegría con que su nuevo amigo, Jó Stupidus, lo martirizaba cada vez que producía alguna llamita y los lloros y lamentos de toda la horda cada vez que su líder tallaba en imitarlo, que eran todas las veces.

La paciencia es una de las principales cualidades del Archivero, pero también lo es su gran sabiduría así que decidió enseñarle a su amigo Stupidus un método, si bien no tan perfecto, más directo.

- «¡Ven, que ya me tienes harto!», ordenó tirando del jefe del clan cuando vio que sus esfuerzos de hacer fuego con las piedras eran inútiles.

Y se lo llevó hasta una zona donde un incendio se encargaba de devorar parte de la llanura. Bueno, más bien intentó llevarlo porque toda la horda empezó a chillar, saltar, hacer pantomimas como que estaban quemándose las manos y se negaron a acercarse al fuego. Con un suspiro de resignación, el Viejo recogió una rama seca, se acercó al rugiente infierno, la metió por un segundo y la sacó encendida.

Cuando volvió a reunirse con el asustado clan, volvió a repetirse el escándalo y las quejas, pero el Archivero logró pillar a Jó por un brazo y ponerle la rama encendida en la mano.

- «¡Arggg, juaaa, yajúuuuu!», celebró el semimono al verse dueño de aquel poder, y se le desbordaron las emociones: «¡alejóp, alejóp, hurrr!», aulló, y empezó a saltar y a darse golpes en el pecho con el puño libre.

- «Vale, vale. Qué te vas a quemar por exagerao», intentó tranquilizarlo el Viejo Archivero. «Ahora hay que llevar esa rama a la entrada de tu cueva».

- «¿Jó? ¿Uff? ¿Ehhh?»

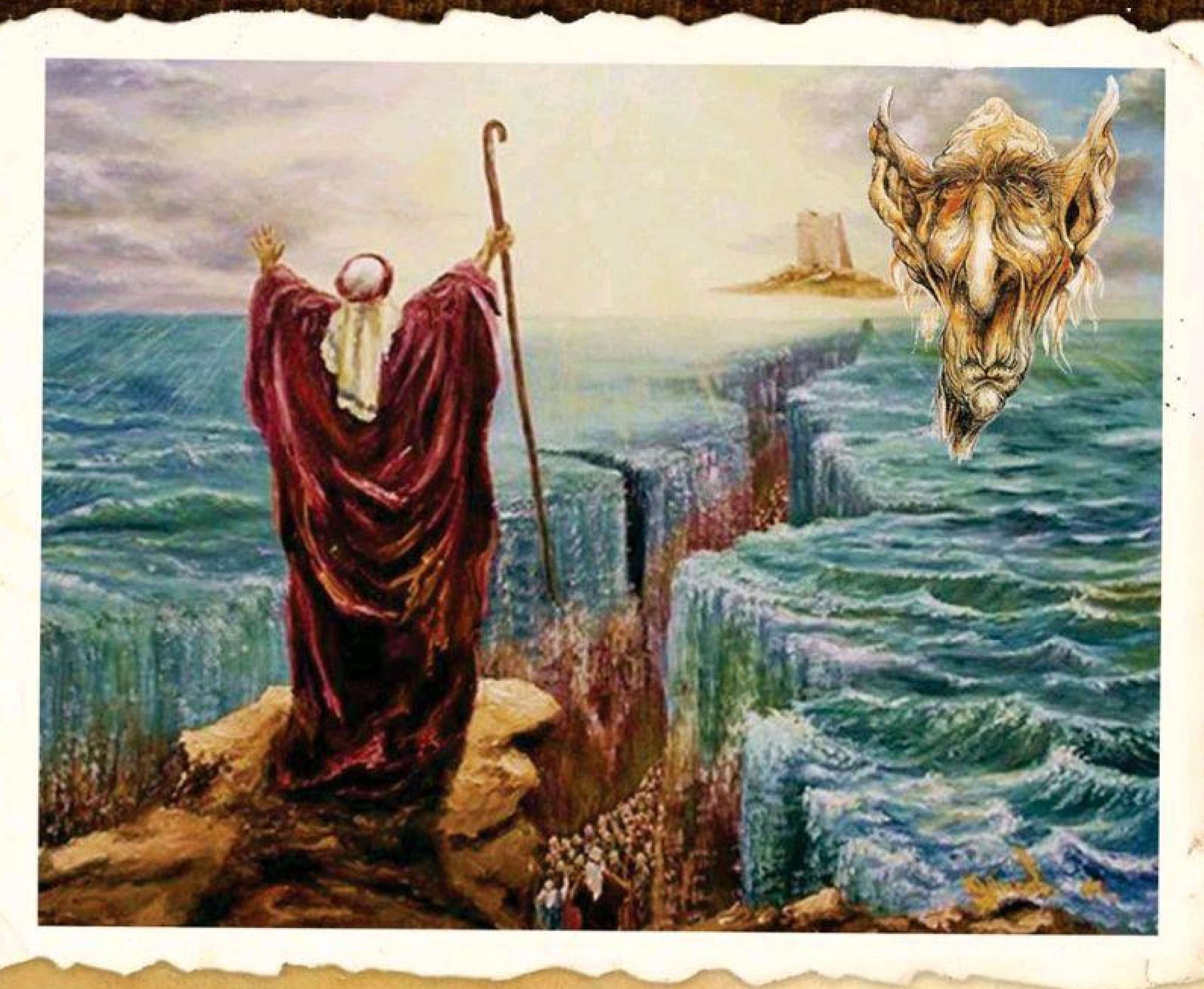
- «Sí hijo, sí», dijo el Viejo Momio empezando a recoger ramitas y dándoles palmetazos en las cabezotas al resto de la tribu para que lo imitaran.

Así consiguieron aquellos Homo Stúpidus, sobrevivir un poco más en medio de aquel ambiente hostil plagado de fieras hambrientas.

Como los medios para proporcionarse fuego eran limitadísimos, era necesario mantener siempre encendidas, tanto de día como de noche, algunas brasas de leña y renovarlas constantemente. El fuego domesticado empezó a pasar de esa forma de unos a otros hogares. Y cuando la familia se ponía en marcha, cada uno de los clanes llevaba su propio fuego, en aquellas brasas preciosas que viajaban protegidas por centinelas para evitar que pudieran ser robadas o se apagasen. Porque cuando a una tribu se le apagaba la lumbre, aunque la natalidad subía como la espuma, con el tiempo la miseria, las enfermedades y las bestias acababan pronto con ella.

Durante siglos, cada familia se reunía en torno a una hoguera durante las largas noches invernales, contando cómo aquel extraño Viejo les había traído el fuego.

Y así comenzó la leyenda del Viejo Archivero ayudando a los aventureros.



Millones de vueltas de tierra alrededor del sol más tarde, ya hacia el año 1446 antes de Cristo, cuando «El niño salvado de las aguas», más conocido como el aventurero Moisés, tuvo sus más y sus menos con su hermanastro el poderoso Menjeperra Dyehutymose, (esto no me lo invento, que así se llamaba el tipo) más conocido como Tumosis III, sexto faraón de la dinastía XVIII, por una tertulia que empezó con aquello de «¡Bueno, que me piro, Tut!», y «Que no, que es muy temprano, que no te dejo ir; tómate una copichuela más, coñe», y donde la polémica se puso muy fea y acabó en una acalorada pelea con todo el lío de la plagas y la barbaridad de la matanza de todos los primogénitos egipcios por el dulce Yahveh, y una desesperada huida de Moisés y su zarrapastrosa pandilla a través de los parajes más inhóspitos de la península de Sinaí, incluido el aburridísimo «menú de maná», hasta verse acorralados entre las tropas del cabreadísimo (con toda la razón) faraón Tumosis y el mar Rojo. Allí, en aquella trampa mortal, Moisés se dirigió a las nubes y clamó al cielo:

- «Bueno, ¿y ahora qué hacemos? So listo».

Desde allá arriba solo llegó un bochornoso silencio, pero al lado del aventurero fugitivo apareció la alargada figura narizona y terriblemente anciana del Viejo Archivero. «Mira», le dijo. «La solución a esta parte de tu aventura es que tienes que separar las aguas del mar para que pasen tus hombres, luego las vuelves a cerrar y ya está».

Al ver que Moisés se partía de risa ante la peregrina idea, le arrancó la vara de las manos y se enfrentó al mar Rojo:

- «Que te abras, coño», exclamó el Viejo con voz teatral y algo de duda por si la cosa no funcionaba.

Pero las aguas se abrieron. Vaya si se abrieron. Y todos pasaron menos los malos del ejército del faraón, que murieron porque no sabían nadar.

Desde entonces, en los papiros quedó escrita la hazaña como si hubiese sido cosa de Moisés, pero en lo íntimo de su corazón cada israelita sabe quién fue en realidad su salvador: El inefable Viejo Archivero.

«Que te abras, coño», exclamó el Viejo con voz teatral y algo de duda por si la cosa no funcionaba.

Estamos ahora alrededor del Anno Domini 200 antes del mismo Cristus, cuando el general romano P·CORNELIVS·P·F·L·N·SCIPIO·AFRICANVS MAIOR, más conocido como Publio Cornelio Cornuto Escipión el Africano, se enfrentaba en la batalla de Zama contra los poderosos elefantes del general cartaginés Hanni-ba al, más conocido como Aníbal Barca «el de los paquidermos».

La tensa noche anterior al combate, el atribulado Cornelio Cornuto Africano se encerró en su tienda en una sesión de «brainstorming» con sus generales para intentar encontrar alguna manera de no ser aplastado por el empuje de la embestida de los temidos elefantes del cartaginés. La mayoría de esas lluvias de ideas no llegaron a ningún acuerdo, excepto en algunas tonterías que los llevarían a una derrota sin remedio... Cuando más enfrascados estaban, cada uno intentando imponer sus ideas, se abrió la cortina de la tienda y apareció una escuálida figura de un anciano de espesas cejas, enorme nariz y gigantescas orejas puntiagudas.

- «¡Tontolábalus parlandum non vamus arribatus partem ningunae!», exclamó enfadado. Y se dirigió hacia la mesa donde estaban de los mapas.

Lo más normal es que hubiese fallecido de inmediato por politraumatismo múltiple bajo las afiladas armas de los Legionarios, Tribunos, Centuriones y demás pandilla allí reunida, pero había tal brillo de sabiduría arcana en aquel ser excepcional que se limitaron a mirarlo con la boca abierta. El que primero reaccionó fue, por supuesto, el padrino Plubio Cornelio Cornuto.

- «Quid significam estam interruptus?»

- «Interruptus coitum tuos non extrañeum. Mas meuam est docto consejus, caro amicus Plubio», le contestó el Viejo Archivero mirándolo fijamente.

- «Parlatum presto», concedió el apurado general.

- «Elephantus enormius pavorium tenen at parvus mus. ¿Capisci?»

Así, poco a poco, el cuasimomificado Viejo logró convencer a la cuadrilla romana de que los elefantes tenían miedo a los ratones. Esto no es del todo cierto, lo que ocurre es que los elefantes tienen mala visión porque sus ojos están a los lados de la cabezota y les impide distinguir con claridad cualquier cosa pequeña que se mueva delante de ellos. Por eso cuando se les acerca un ratón hiperquinético haciendo movimientos bruscos, se ponen nerviosos y pierden el control. Pero no era momento para entrar en detalles, sino de enviar a las tropas a recolectar miles de Apodemus sylvaticus, más conocidos como ratones de campo, en todos los sótanos, graneros y alcantarillas de la comarca.

- «Magnificus, magnificus», aprobaron la idea los más entusiastas.

- «De perditus ad riverum», aceptaron otros.

- «Daementia precoxis vejestorium ideam, ni de cogñam», se burlaron los negativos de siempre.

Pero amanecía ya, y al final todos coincidieron con:

- «Intentémulus que nada perdemus».

La mañana siguiente, en la árida llanura de Zama en las afueras de Cartago, la legión Hastati romana se encontraba frente a la primera fila de las tropas cartaginesas formada por 80 enormes paquidermos. A una orden de Aníbal, los temibles elefantes iniciaron la primera carga de la batalla y entonces los romanos abrieron pasillos entre sus filas para dejar pasar a las bestias, aprovechando la ocasión para histerizarlos con el toque agudo de trompetas, y para abrir las puertas de los carromatos llenos de inquietos ratones... Que se les metieron entre las patas, haciéndolos bailar enloquecidos y les subieron por las trompas para taponarlas y asfixiarlos.

El caos fue total entre los pobres mastodontes, que huyeron despavoridos hacia el desierto dejando vía libre para que la infantería romana destrozaran las líneas cartaginesas. Y desde entonces los calamus scriptorium (para el vulgo: una trozo de caña de junco afilada en uno de sus extremos) dejaron para siempre plasmada la hazaña del Viejo Archivero sobre los pergaminos del senado.

Damos un enorme salto en la historia, hasta que en 1492 varios marineros dejaron anotadas en sus memorias el recuerdo de una escuálida figura que, horriblemente mareada, vomitaba por la borda de la Santa María en las noche de luna, sin saber que durante el día el Viejo Archivero permanecía encerrado en el camarote del capitán (por cierto, el único que había), brújula, sextante y astrolabio en mano, corrigiendo los equivocados cálculos del Colón irritable para que lograra llegar a América a pesar del empeño del Almirante en dar la vuelta para ir a buscar las Indias.

Por eso cuenta la leyenda, que el agradecido Cristóbal llevó siempre oculto bajo la sudada camiseta un medallón con la imagen del Viejo Archivero.





Damos un gran salto cronológico, pasando por encima de las múltiples intervenciones en cualquier evento medianamente importante donde se encuentre metido un osado aventurero, hasta situarnos en la España de finales de los años 80 del pasado siglo.

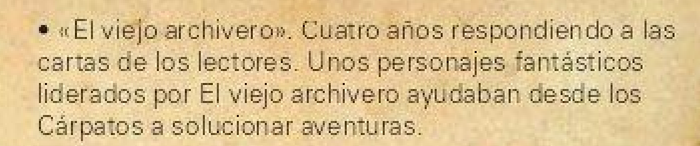
Allí el Viejo Archivero, preocupado por el poco desarrollo de las aventuras conversacionales, actividad imprescindible para ejercitar la imaginación y la creatividad, se puso en contacto con un inquieto médico para aumentar la difusión de este tipo de juegos.

Hay que confesar que el tal doctor Samudio no estaba muy por la labor y prefería dedicar su escaso tiempo libre a otras actividades más lucrativas... Pero el Peripatético Carcamal lo convenció con el argumento de que los pobres aventureros sufrían porque tenían que jugar aventuras en inglés con un diccionario.

Y para ayudar al conocimiento y difusión del nuevo género lo metió también en el berenjenal de crear, escribir y publicar en la revista más influyente de su tiempo, varias sesiones en las que se hablaba del tema y se resolvían las dudas que los nuevos aventureros tuvieran en sus correrías dentro de aquellos primeros juegos conversacionales.

Nacieron así en la revista Microhobby las secciones:

• «El mundo de la Aventura». Cuatro años divulgando aventuras conversacionales y juegos de rol en España. Fue el primer contacto con este tipo de juegos para muchos aficionados españoles, continuó hasta el cierre de la revista y tuvo un inesperado éxito. Gran parte de la jerga aventurera utilizada hoy procede de estos artículos.



- «El viejo archivero». Cuatro años respondiendo a las cartas de los lectores. Unos personajes fantásticos liderados por El viejo archivero ayudaban desde los Cárpatos a solucionar aventuras.
- «El rincón del parsero». Cuatro años explicando, paso a paso y con ejemplos prácticos, los programas utilizados para hacer aventuras (parsers).
- Revista Micromanía: Colaborador en la serie «Así se hizo», mostrando la forma de trabajar y los problemas a los que se enfrentaban los creadores de aventuras de los años 90.
- Revista Amstrad Ocio. Creador y redactor de la serie «Bienaventurados», donde se abordaban los temas de aventuras, rol y de tablero de una forma más desenfadada.
- Revista Mega Ocio. Creador y redactor de la serie «Big Chipo», narra las aventuras de un robot que contestaba a las dudas de un modo muy mecánico.





ANDRÉS SAMUDIO

"El médico friqui" El viejo archivero



Andrés Roberto Samudio Monro conocido como Andrés Samudio es médico pediatra y neumólogo (actualmente jubilado) y mucho más. Es licenciado en antropología física, en geografía e historia y durante un tiempo se dedicó también a la espeleología. Toca la guitarra y el piano. Coloquialmente le definiríamos como un médico friqui, porque su pasión desde hace varias décadas por el mundo de los videojuegos es desbordante. Un sector del que no es uno más, sino toda una referencia para diversas generaciones, creador de todo un mundo de aventuras con miles de seguidores.

Al mismo tiempo, el implacable Archivero logró convencer durante un viaje a Londres en noviembre de 1984 a este «Médico Friqui» para que fabricara aventuras con el argumento de que:

- «Mira, Samudín, estos juegos como la vida misma, pero con la diferencia de que la vida la controla Dios y el juego lo controlas tú». ¿Quién puede resistirse ante tal argumento? ¡Desde ese momento, el reticente Pediatra quedó enganchado con la idea de su potencial!

Aventuras AD empezó con el grafista Carlos Marqués, la secretaria Eva Samitier y el ilusionado «Médico Friqui». Los siguientes en incorporarse fueron Juan Antonio Darder (grafista), un excelente programador muy joven que tuvo que abandonar pronto porque le tocó irse a jugar a soldaditos a la mili de entonces, y Juan José Muñoz (alter ego del inefable Yiepp), corrector, aportador de ideas y creador del CAAD (Club de Aventuras AD). También, por un precio exorbitante para aquella época (y de cualquier otra), hicieron un viaje a Gales para comprar el DAAD (Diseñador de Aventuras AD) y traerse a su creador Tim Gilberts a Valencia. Posteriormente se incorporarían como dibujantes Vicente Misas y el gran Paco Zarco, y por último el mejor programador que tuvo AD: Juan Manuel Medina.





La Aventura Original
(1989)

Basada en la de Crowther y Woods y con llamadas al mundo de Tolkien, ha servido de base para el libro ilustrado del mismo título que apareció en 2013.

Supervivencia
(1988)

Los feísimos Firfurcios Galopantes son seres con una cultura basada en la musicalidad. Descienden de los antiguos rockeros y están actualmente (año 4.114) dedicados por entero al bugui-bugui. Ellos te pedirán marcha cantándote la primera parte de un conocido estribillo musical y si tú les entiendes y terminas el estribillo, te servirán de mucha utilidad. Si no, tu muerte será silenciosa, sin música, pero horrible.

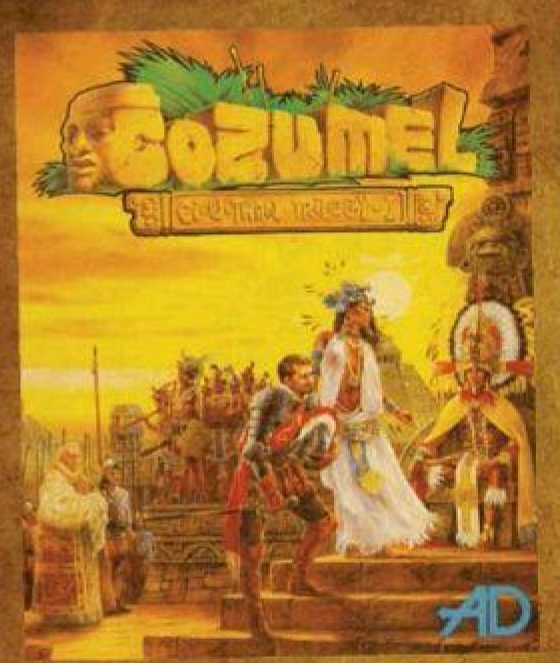
Hacer *El Firfurcio* fue una hilarante delicia en la que nos reímos mucho con aquellos seres que comían «merdurcia» y avanzaban soltando gases. Fue una lástima que no saliera la aventura completa y se quedara en una especie de anuncio. Es la próxima candidata para transformar en novela.

El Jabato
(1989)

Basada en los tebeos de Víctor Mora, que nunca antes había visto. Con esa aventura quedé muy satisfecho; aquel periplo de sus personajes hasta llegar a África fue muy creativo. A pesar de ser un juego basado en un cómic, ninguna de las ilustraciones está tomada de los tebeos originales ni se asemejan a su estilo. Tampoco la historia está inspirada directamente en ninguna aventura del comic Jabatoso.

La Aventura Espacial
(1990)

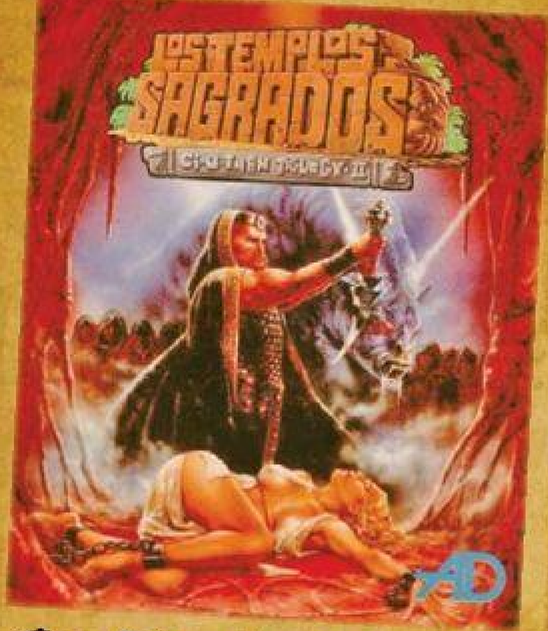
Aquel equipo de pilotos, por su gran destreza y valentía, era el centro y la esperanza de toda la armada galáctica. Ejecutaban con su flamígera nave espacial tal danza de giros y acrobacias, que hasta los más diestros VESUCOS (Vehículos Suicidas de Combate) eran convertidos en segundos en antimateria intergaláctica.
Tiene uno de los mejores guiones y una ambientación espacial que absorbe, pero pagó caro el error que cometí con las puñeteras siglas que lo hicieron injugable.



Diosa de Cozumel
(1990)

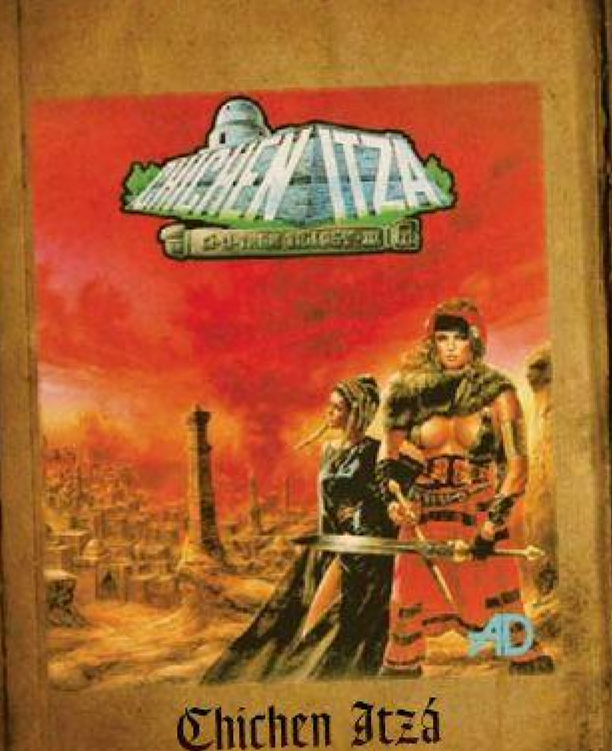
Mi primera aventura! ¡Qué recuerdos! Producida en 1987 y pasada al PAW y al DAAD en 1990, trata de la primera parte de las aventuras de Doc Monro en tierras mexicanas. En realidad, Doc iba hacia Chichén Itzá para liberar a Quetzacoatl-Kukulkan que ha sido traicionado por Buluc Chabtan–Huitzilopochtli. Con la ayuda de su poderosa madre Coatlicue, «aquella que existía antes que todo principio», lo han encerrado en su Castillo-Tumba piramidal para siempre. Pero por cosas que no puedo revelar aquí y ahora, Doc ha tenido que empezar sus aventuras en la isla de Cozumel.

Los de Dinamic tenían la intención de lanzarla en Gran Bretaña y yo hice, junto con dos preciosas profesoras de inglés, la pesada traducción. Pagando yo a las profesoras, claro. Pero la versión inglesa no llegó a ser publicada, ni pagada, aunque en la caja del juego editado en España se incluían capturas de pantalla y presentación en inglés.



Los Templos Sagrados
(1991)

En este segundo libro hay que llegar a Chichén Itzá atravesando las ruinas de Tulúm y Cobá asediado por bandas de monos dementes, escorpiones asesinos, felinos depredadores, furiosas abejas Mayabuntas y otro largo etcétera de criaturas que fueron paridas para la ocasión. Publicada ya en pleno boom de las aventuras gráficas, fue recibida con menos entusiasmo que obras anteriores.



Chichen Itzá
(1992)

La aventura más completa que hice, la del guión más profundo y la mejor trama, pero que salió al mercado ya tarde. Preciosa hasta la etimología de su nombre evocador de antiguas leyendas, porque Chichén Itzá se descompone en los siguientes elementos: «Chi» = boca; «chen» = pozo; «itza» = tribu que la ocupó. Tendríamos entonces «boca del pozo de los itzá», o «en las orillas del pozo de los itzá».

Votada como la «Aventura con Mejor Guión» por varios círculos, en ella se retratan a la perfección los principales templos y edificios del complejo sitio arqueológico en el cual, luchando contra todo tipo de dioses mayas y muchos «muertos en muerte», tu misión será liberar al querido amigo del Viejo Archivero: El Gran Kukulkán.

Andrés Samudio, bajo la vara de castigo del Decrepetísimo Archivero, escribe a cuatro manos y ocho pies libracros inspirados y basados en la herencia Aventuras AD. Por el momento esto es lo que ha novelizado:

LA AVENTURA ORIGINAL - LA GRAN CAVERNA, publicada gracias a Verkami, una web de tipo crowfunding en la que se consigue financiación para proyectos, es la primera de la serie de novelas que, basadas en esas conversacionales de hace 25 años, intenta recuperar aquel buen sabor que nos dejó esa época dorada. Tiene más de 200 páginas de texto y Ubik (Manuel Millán Ruíz), la ha decorado con más de 100 ilustraciones. Basada en el juego *La Aventura Original,* tiene muchas variaciones del guión y varías líneas de desarrollo diferente. También ofrece, ¡por fin! una explicación de muchos de los extraños acertijos y paradojas que aparecían tanto en el Valle Encantado como en la Gran Caverna.

En vez de un solitario aventurero, se trata ahora de una pareja, chico y chica, que animan mucho el ambiente por los diálogos, diferentes puntos de vista y le da una mayor amplitud al desarrollo.

LA DIOSA DE COZUMEL: De próxima aparición. Doc Monro es enviado por su amigo el Viejo Archivero a rescatar a su amigote Kukulkán y aterriza primero en la Isla de Cozumel de la que debe salir vivo para continuar hacia Yucatán.

Se ha ampliado mucho la historia del juego y tiene un tratamiento muy diferente sobre el tema del dinero que tan importante fue en esa aventura. Guión mucho más profundo y envolvente, con mucho del folklore local, viajes temporales y un montón de personajes nuevos inmersos en situaciones que rozan lo sobrenatural. Esperemos que os guste, contamos con vuestro apoyo para seguir haciendo las conversiones a novela de aquellos juegos que a todos nos alegraron la vida hace mil años.





¿Ya está? ¿No hay nada más que contar de don Andrés Roberto Samudio Monro, sus magnas obras y sus determinantes acciones? ¡Acabáramos! No seríamos Retro Gamer si no nos desviviéramos por y para nuestros lectores, así que... ¡Redoble de tambores! ¡subida de fanfarrias! ¡que salgan los chinos disfrazados de dragón añonuevero! *La Diosa de Cozumel* original, presentada por don Andrés Samudio a Dinamic Software en 1987, está disponible ahora en formato físico y en cinta de casete para ordenadores ZX Spectrum, estuche de lujo, y con portada de Alfonso Azpiri exclusiva para esta ocasión.

Así que ya lo saben: si quieren la edición física de esta hasta ahora inédita y fabulosa nueva-pero-antigua *Diosa de Cozumel*, suscríbanse a esta su publicación favorita y definitiva sobre videojuegos clásicos. Porque como imaginarán, disponemos de unidades limitadísimas... Avisados están, ¡no queremos que ningún aficionado a las Aventuras Conversacionales clásicas se quede sin su copia!

La Diosa de Cozumel

¡QUÉ COSA MÁS REBONICA, DIABLOS!

Lo que Andrés Samudio presentó a los muchachos de Dinamic Software (en la imagen, a la izquierda) fue genial, lo que ahora editamos es divino: exactamente lo mismo que recibieron de manos de Samudio los hermanos Ruiz, sin adulterar ni retocar en su formato original; un regalo inigualable, una joya de la arqueología software, un tesoro desenterrado para ustedes por Retro Gamer: la génesis de las aventuras conversacionales documentadas en la lengua de Cervantes.

La historia de Q*bert

Todo un abuelo ya en su treintena, con un cameo en una película de éxito y nuevas generaciones de fans apreciando sus aventuras. Hablamos con el diseñador Warren Davis, el artista Jeff Lee y otros implicados en el bautismo de uno de los héroes más extraños de los videojuegos.



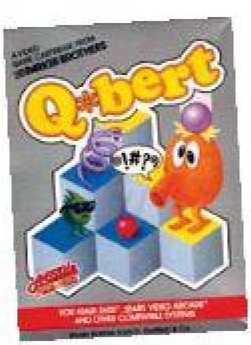
Nos preguntamos, de la forma más amable posible, en qué @!#?&! estaban pensando los creadores de *Q*bert*. ¿Qué tipo de persona concibe un héroe monísimo pero con la boca más sucia que la tapa de una alcantarilla? «Uno con un sentido del humor levemente retorcido», ríe Warren Davis. «Entre mis influencias estaban la revista *MAD*, los hermanos Marx y Don Rickles. Siempre he disfrutando siendo irreverente».

«Supongo que puede decirse que éramos hijos de los sesenta, una época en la que gente como Lenny Bruce, Jim Morrison y una nueva generación de cineastas estaban forzando los límites de lo que podía decirse o no en los medios», observa Jeff Lee, el hombre que diseñó al personajillo de trompa naranja. «Por supuesto, en *Q*bert* solo apuntábamos de forma velada al lenguaje soez que empleaban los adolescentes a través del globo de cómic y la brillante cháchara incomprensible de David Thiel».

A pesar de su conducta palabrotera y su aversión a caerse desde lo alto de las pirámides, Q*bert sigue siendo un personaje de primera categoría, como hace treinta años. Ha sobrevivido desde los tiempos de los arcades de los ochenta para acabar apareciendo en la reciente película de Disney *¡Rompe-Ralph!* como un icono vintage a la altura de *Pac-Man*. Y sí, la referencia no es gratuita: hay numerosas similitudes entre escapar de unos fantasmas de neón por un laberinto, y escalar una pirámide seguido por un reptil púrpura con mal genio

«*Pac-Man* fue una influencia, sin duda, en la estructura del juego», admite Warren. «Cambiar el color de la pirámide es como comer puntos. Los enemigos de *Q*bert* son como los fantasmas, especialmente Coily, que te persigue sin descanso. Saltar en los discos flotantes para volver a la cima de la pirámide es como usar el pasillo de *Pac-Man* para atravesar el laberinto. Y se puede jugar solo con el joystick, sin botones».

Jeff, sin embargo, confiesa que nunca ha sido un gran fan de *Pac-Man*. Una inspiración mucho mayor para él fue MC Escher, el artista danés famoso por sus grabados con ilusiones ópticas. «Era absolutamente genial cómo nos hacía mirar el mundo cotidiano a través de otro prisma», reflexiona Jeff. Otro programador, Kan Yabumoto, se había ▶



» Hay numerosas conversiones domésticas de *Q*bert*.



SAM COMO SLICK, ESTE MONSTRUO DESHACE TU TRABAJO.



» Un primigenio terreno de juego y borrador de movimientos de personajes.

ATARI 2600

Dada la enorme diferencia entre el hardware de la recreativa de *Q*bert* y el modesto 2600, esta conversión es poco menos que un milagro. A pesar de los recortes, todo un logro.

COMMODORE 64

*Q*bert* es idéntico a su modelo, con su napia tubular. Coily la Serpiente y el resto de los enemigos también se parecen lo suyo. Una pena que las animaciones sean algo bruscas.

COLECOVISION

Posiblemente la mejor conversión de Parker Brothers en lo que respecta a la mecánica. El *Q*bert* de Colecovision es rápido, ágil y se siente prácticamente idéntico al arcade original.

ATARI 400/800/5200

En las plataformas de 8 bits de Atari, el port de *Q*bert* es muy similar al de Colecovision, aunque la animación es algo más torpe y los gráficos más toscos.

GAME BOY

El precursor de *Q*bert 3* para SNES, preferible al remake posterior de Game Boy Color. Ambas versiones juegan con la minúscula pantalla de la portátil haciendo scroll sobre la pirámide.

NES

La NES era perfectamente capaz de hacer justicia al juego original. Este port, lanzado por la compañía propiedad de Konami Ultra Games, es la mejor de las conversiones de los ochenta.

Las @!#?&! Conversiones

Estas son algunas de las mejores conversiones del arcade original

PLAYSTATION

No somos muy fans de los gráficos poligonales del remake de Hasbro, pero puedes activar un modo con pixelazos clásicos. Por desgracia, los controles de esta versión son horrendos.

▶ percatado de cómo Jeff experimentaba con un patrón cúbico en pseudo-3D en un computador Apple, y decidió adaptarlo para que funcionada a modo de demo en un hardware de recreativa de Gottlieb. Esto asentó las bases de un nuevo juego en la cabeza de Warren.

«Al ver el patrón escheriano que Kan estaba generando a pantalla completa pensé en una pirámide, simplemente porque proporcionaba a un objeto cayendo dos caminos a los que dirigirse, lo que me obligaba a aprender métodos de generar azar en programación», recuerda Warren. «Unas esferas cayendo por la pirámide también me obligarían a aprender cómo simular gravedad. Una vez lo logré, me fijé el objetivo de diseñar un personaje para el jugador que se desplazara dando saltos por la pirámide. Siguiente paso lógico: el jugador tenía que esquivar las esferas. Más allá de eso, no había un plan».

«Ron Waxman, vicepresidente de la sección de ingeniería, solía sentarse dentrás de los programadores para verlos trabajar. Una noche estaba haciéndolo conmigo mientras yo hacía saltar al pequeño personaje naranja por la pantalla, con bolas botando alrededor de él, y dijo, '¿Y si la parte superior de los cubos cambia de color cuando pasas por ellos?' Ahí se encendió la bombilla…»

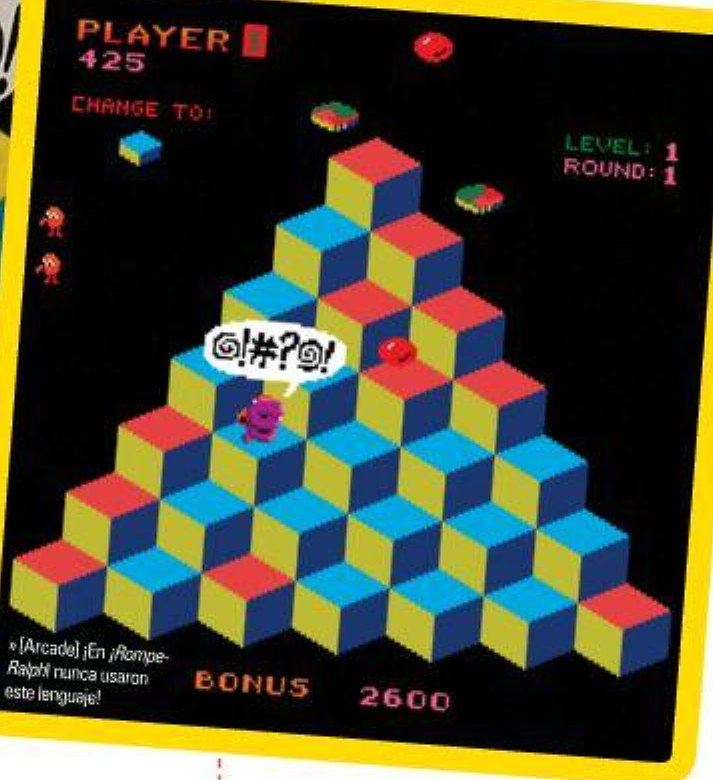
Aunque Jeff y Ron descubrieron juntos la clave de la mecánica del juego, fue Jeff quien diseñó al surreal protagonista anaranjado.



» [Arcade] En el cuarto nivel, *Q*bert* comienza a separar a los hombres de los niños, y se convierte en un infierno.

» [Arcade] Salta sobre la plataforma que flota y volverás a la casilla inicial.

» El icónico mueble de *Q*Bert* sigue siendo totalmente delicioso.



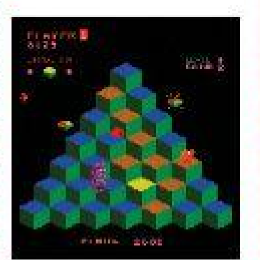
» [Arcade] ¡En *¡Rompe-Ralph!* nunca usaron este lenguaje!

«Una vez tuve las esferas dando botes por la pirámide al azar, quise añadir un protagonista» recuerda Warren. «Le prefunté a Jeff si tenía algo por ahí que pudiera usar. Me enseñó algunos diseños y escogí al bicho naranja de la nariz grande. La intención de Jeff era que el personaje pudiera disparar por la nariz, inspirando el estrafalario título de trabajo de *Snots And Boogers* (intraducible, aquí nos gusta *La Mocarrera de la Muerte del Año 2000*), pero se eliminó porque no terminaba de encajar con la idea de un personaje escalando por una pirámide de cubos. Durante un tiempo mis compañeros me presionaban: estaban seguros de que el juego molaba mucho más si el personaje podía disparar. Y no estaba del todo en desacuerdo, pero no veía cómo encajarlo con la mecánica y la física que estaba poniendo en marcha para la pirámide».

Así evolucionó el aún innominado personaje de Jeff: de antisocial agresor lanzamocos a pacifista brincacubos. Por suerte, la pareja decidió dotar a su indefenso diávolo de otro modo de defenderse de la incansable persecución de su némesis, Coily la serpiente. «En ese momento teníamos a Q*bert moviéndose por la pirámide, y si se caía se mataba. También teníamos a Coily persiguiéndole, pero no sabíamos cómo podía vencer el protagonista a su enemigo. Jeff sugirió los discos flotantes, que podían servir para salvar a Q*bert, y también despeñar a Coily. Una solución elegante y orgánica, creo yo. Lo peliagudo a la hora de programarlo era afinar cuánto podía acercarse Coil a Q*bert para que funcionara. Si saltas cuando Coily está demasiado lejos, es lo suficientemente lista como para no seguirte».

Más enemigos: Slick y Sam, dos boliches verdes de mirada maquiavélica que deshacen el trabajo de nuestro héroe revirtiendo los colores de todos los cubos que tocan (a no ser que los jugadores puedan interceptarlos al huir de Coily). «Buscaba obstáculos que desafiaran al jugador, y crear a un personaje que deshace lo que estás persiguiendo parecía una cosa obvia», dice Warren. Redondeando el plantel de villanos estaban el porcino Ugg y el gremlinoide Wrong Way, un par de enemigos que desafiaban la gravedad en lo que aparentaba ser un plano dimensional completamente distinto al de *Q*bert*, con el único propósito de zumbar la cabeza de los jugadores.

«Mi propuesta original era permitir al protagonista que cambiara de plano, siendo así invulnerable para los enemigos que estuvieran en el plano 'incorrecto'», afirma Jeff. «Por eso Ugg y Wrong Way existen en esa especie de plano escheriano. Toda esta cuestión fue bastante complicada, sobre todo desde el punto de vista del control del jugador, que se vería desorientado, y había que usar demasiados sprites del fondo. Warren descartó muchos detalles de mi propuesta primigenia e implementó sus propias ideas, lo que dio al juego una elegancia más simple».



» [Arcade] Primer nivel finalizado. La odisea acaba de comenzar.

» [Arcade] Cambia esos cubos de color, *Q*bert* y hazlo rapidito.

«Estaba un poco recicente porque no terminaba de ver cómo programarlo y hacer la detección de colisiones», confiesa Warren. «Pero acabé averiguándolo. Por eso disfruté tanto de mi colaboración con Jeff. Tenía ideas soberbias que eran todo un desafío». El talento para la programación de Warren y los ingeniosamente estrafalarios personajes de Jeff tomaron forma en el distintivo escenario de la pirámide, dando ▶

"Los bocetos originales de Q*bert eran en blanco y negro. Cuando hubo que darle color, escogí el naranja. Sin más complicaciones"

JEFF LEE



» La versión arcade original, con su mareante diagrama de control para el joystick.



» [SNES] Cebo para serpientes en *Q*bert 3*.

» [SNES] *Q*bert 3* y sus niveles cada vez más psicodélicos.

» La veterana campeona mundial de *Q*bert* Doris Self en 2005. Murió un año después con 81 años.

© Simon Roberts

pie a un arcade único. Solo faltaba el nombre.

«Le añadí un bocadillo de tebeo con el '@!#?@!' que inspiró al ingeniero de sonido David Thiel a generar el estratalario galimatías que dio tanto carácter al personaje», recuerda Jeff. Una propuesta fue que el juego recibiera el nombre a partir de las palabras del personaje, hasta que se dieron cuenta de que nadie sabía cómo pronunciarlo. «Recogí una lista de nombres de personajes», continúa Jeff. «Una de las sugerencias para el personaje principal fue Q*bert, combinación de CUBE (QUBE) y HUBERT. No me preguntes qué quiere decir Hubert..."

Q*bert tiene una curva de dificultad elevadísima, con muertes a causas de caídas que se producen solo con pulsar el joystick un par de veces en la dirección incorrecta, algo que no pasó desapercibido para Warren, Jeff y el resto del equipo de Gottlieb. «Pusimos muebles de testeo en los salones recreativos antes de ponerlo en producción», dice Warren. «Era fascinante ver jugar a la gente. Mucha gente metía una moneda, se caía de la pirámide tres veces y se iban de allí cabreados. Pero lo interesante era que volvían después y lo intentaban de nuevo, sobre todo si había alguien jugando sin morir. Ahí fue cuando supimos que teníamos algo entre manos...»

Comprensiblemente, Warren pasó un montón de tiempo afinando la mecánica de *Q*bert*, añadiéndole cosas como la bola que congelaba a los enemigos y el tener que pasar varios veces por algunos cubos para ponerlos del color correcto. Incluso jugaron con la idea de hacer que los discos flotantes se movieran, característica que finalmente llegó en una versión 'remezclada' no oficial. «Seguía siendo demasiado difícil para mucha gente, así que seguí afinando», dice. «Una vez lo lanzamos, la gente empezó a jugarlo durante horas y horas, hasta el punto que pensé que me había pasado de fácil, lo que me llevó a retocarlo en lo que llamé *Faster, Harder, More Challenging Q*bert*, pero Gottlieb decidió no seguir adelante con él».

Cuando el juego fue finalmente lanzado, su poderío se hizo evidente. *Q*bert* estaba en todas partes, y se produjo todo tipo de merchandising protagonizado por el bicho naranja de ojos saltones, de frisbees a videojuegos de mesa, fiambreras, relojes y, más adelante, su propia serie de dibujos animados. Gottlieb tenía su primera (y según pasó el tiempo, única) máquina de éxito. «Me pidieron que hiciera un nuevo *Q*bert*

» Bocetos de Jeff para personajes de Q*bert «Hay versiones naranjas de Slick y Sam y dos Q*berts bajo la serpiente, orientados a otro plano de la pirámide».

» [iOS] El reciente remake para iOS da nuevas identidades a *Q*bert*, incluyendo Explorador-bert y atronauta-bert

» [Arcade] Q*bert's Qubes era interesante, pero quizás demasiado inteligente para su propio bien.

y no quise», dice Warren de la inevitable secuela, *Q*bert's Qubes*. El juego era algo más complejo que el original, e introducía un elemento a lo cubo de Rubik. «Otro programador, Neil Burnstein, tuvo esta idea, y siguió con ella con mi bendición», continúa Warren. «Creo que el original tenía cierto equilibrio entre reaccionar al entorno y solucionar los puzzles, pero el aspecto de rompecabezas de *Q*bert's Qubes* pudo ser demasiado para la mayoría de la gente». Tiene razón: *Q*bert's Qubes* va demasiado lejos en el elemento puzzle y pierde algo de la sencillez que hacía a *Q*bert* tan disfrutable. Es una pena, ya que conceptualmente es una buena idea, y una evolución aparentemente natural de la serie, al mezclar los mencionados elementos de cubo de Rubik con las Tres En Raya. Pero el juego es demasiado inteligente para su propio bien, y si ya es complicado pasar una sola pantalla en el juego original, cuando estás enfrentándote con cubos rotatorios de distintos colores, esquivando monstruos e intentando hacer líneas, el desafío es aún más complicado.

Eso no impidió que siguieran llegando conversiones domésticas de ambos juegos. Warren, aunque halagado, no cree que todas sean perfectas. «Le pedí a Jeff que creara un *frame* de Q*bert con las rodillas levemente flexionadas, para que diera la impresión de que cuando aterriza sobre un cubo absorbe levemente el impacto», dice. «Era un efecto muy sutil, pero con mucha fuerza. Me decepcionó que algunas de las versiones domésticas no lo incluyeran».

Super Nintendo fue la plataforma escogida para el tercer juego oficial de *Q*bert*, ya que el potente hardware 2D de la consola permitió crear más de cien niveles, a menudo espectacularmente alucinógenos y decorados con fondos oscilantes y caleidoscópicos. El juego fue desarrollado por Realtime Associates, una compañía asentada en California y formada por un grupo de ex-empleados de Mattel dirigidos por Dave Warhol, el programador del clásico de Intellivision *Thunder Castle*. *Q*bert 3* es la más vistosa de todas las aventuras de nuestro saltarín y palabrotero héroe. Realtime Associates modernizó a Q*bert, Coily y demás con un look más moderno, estilo plastilina, para el que se recurrió de nuevo a Jeff Lee, que se encargó de diseños y animaciones. También, de nuevo, se optó por que el juego hiciera scroll por las distintas zonas de la pirámide

«Los artistas que se encargaron de los fondos fueron Connie Goldman, Diane Piepol y un pionero visionario procedente de Alemania llamado Brummbaer», recuerda Dave. «Se les dio libertad para que diseñaran lo que quisieran, por estrafalario o moderno que fuera. Fue Brummbaer el que pensó que si se creaba una animación estática que se moviera rápidamente, el fondo completo parecía estar, de hecho, animado. Otras imágenes se distorsionaban con un efecto de olas, según se produce el scroll horizontal. A mucha gente les distraían los fondos y jugaban con ellos apagados».

*Q*bert 3* era un juego más extenso que sus antecesores, lo que generó nuevos problemas. «Creíamos que al ser una secuela, necesitábamos más profundidad de juego. Como los personajes originales eran tan extravagentes, costaba encontrar elementos que encajaran en ese mundo ▶

“Sabíamos que había una curva de aprendizaje, pero no sabíamos si la gente se tomaría el tiempo de aprenderla. Por suerte, muchísima gente lo hizo”

WARREN DAVIS

Convirtiendo a Q*bert

Los desarrolladores y las mejores versiones de Q*Bert

■ Dejando de lado las diferencias cosméticas, hay ports excelentes de *Q*bert*, particularmente el de Atari 2600, que supone todo un logro si tenemos en cuenta lo primitivo del hardware. «Sin acceso al código fuente, mi trabajo consistió en jugar sin parar a la recreativa original y documentar cómo funcionaba cada uno de los niveles», recuerda el diseñador Tom Sloper. «Encontramos la forma de trampear la placa, y con vidas infinitas pude documentar muchísimos. El programador era Dave Hampton. Para hacer la parte de arriba de los cubos recurrió a trucos como triplicar los sprites y el fondo, oponiéndolo a los gráficos frontales. Dave programó más tarde los Furby, y se comenta que no le ha ido mal...»

■ La conversión para Game Boy de Realtime Associates es otro port excelente, que añade nuevos diseños de niveles y da como resultado una especie de pseudo-secuela. «Nadie quería hacer un *Q*bert* en Game Boy, porque la única aproximación que se les ocurría era la pantalla sencilla», recuerda el presidente de Realtime, Dave Warhol. «En Realtime pensamos en el scroll de pantalla y Jaleco (por entonces una de las mayores compañías del sector) mostró interés en procurirlo. Insertamos secuencias que iban contando una historia cada pocos niveles, como en *Ms Pac-Man*, para motivar a los jugadores a avanzar en el juego y ver cómo acababa la historia. Si no recuerdo mal, Q*bert era golpeado en la cabeza con un coco y a partir de ahí la situación se salía de madre».



» [Game Boy Color] El remake de Hasbro para Game Boy presenta a un protagonista opcional, Q*dina.



Rincón del Coleccionista de Q*Bert

El aficionado alemán a los arcades clásicos Adrian Scheel ha reunido una muy impresionante colección de memorabilia de *Q*bert* con el paso de los años, y ha sido tan generoso como para mostrarla a los lectores de **Retro Gamer**. «Casi todos los objetos son estadounidenses », dice Adrian. «Me gustan especialmente los peluches (siempre llevo uno encima cuando me voy de viaje [lo tienes en el cuadro Los viajes de Q*bert]), el frisbee, el fuzzy fun, las figuras de Kenner, el muñeco a cuerda y la hucha de Renzi (yo me fabriqué una lámpara con un Q*bert en lo alto de un disco flotante)».

Contempla la colección completa en www.console-picture-page.de/catalog/

» [SNES] Los personajes rediseñados de *Q*bert 3* fueron creados y animados de nuevo por Jeff Lee.

PELUCHES DE Q*BERT
Muñecos blandos fabricados por Kenner. Vienen en dos tamaños igual de adorables.

FRISBEE
Frisbee con la forma de uno de los discos flotantes del juego, adornado con una figura de Q*bert en lo alto. Fabricado por Parker Bros.

CHICLES
Goma de mascar de Topps, metida en una caja de metal con la forma de la máquina recreativa.

FUZZY FUN
Curioso juego para niños de muy corta edad que incluye un potingue con el que hacer crecer bigote, barba y vello facial a Q*bert.

FIGURAS DE Q*BERT
Colección de seis minipersonajes de Q*bert, incluidos Slick y Coily, fabricados por Kenner.

SELLO DE GOMA
Commercial Industries hizo juegos con la letra 'Q' coronada por Q*bert. Pone 'Take the I *Q*bert* test'.

COLORFORMS PLAY SET
Especie de juego de mesa con sticks adhesivos y un tablero con la forma de la pirámide del arcade.

PUNCH BALLS DE Q*BERT
Globos con forma de Q*bert para golpear (no, en serio).

Q*BERT A CUERDA
Un monísimo muñeco a cuerda de Kenner que se hizo realmente popular.

HUCHA DE Q*BERT
Hucha de plástico naranja de Q*bert fabricada por Renzi.

GUANTES DE Q*BERT
Un par de manoplas de *Q*bert* con bolas de velcro que se pegan a ellas, de Synergistic Research Corp.

GAME WATCH
Reloj fabricado por Nelsonic que incluía una versión en miniatura de la máquina arcade original.

SHRINKY DINKS
Juguete popularísimo en Estados Unidos en los ochenta: dibujos coloreables que encogían al calentarlos en el horno.

PUZZLES
Puzzles de 60 piezas fabricados por Parker Brothers. Con personajes como 'Q*leopatra' y el amoroso 'Q*pid'.

Los Viajes de Q*Bert

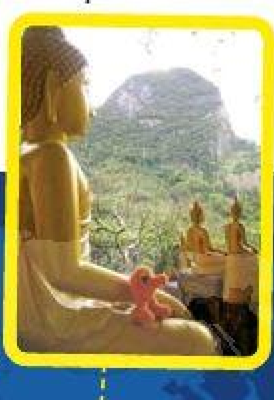
Contados por Adrian Scheel

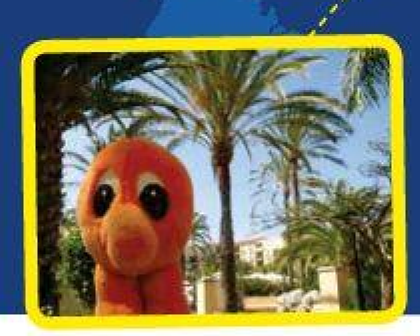
«Debió de ser alrededor de 2006 cuando me llevé un Q*bert encima a un viaje solo para divertirme, y tuve la idea de tomarle fotos enfrente de edificios famosos o construcciones naturales. Puede que me influenciara la película *Amelie* y sus enanos de jardín caseros que visitaban la Torre Eiffel, la abadía de Westminter y otros lugares. Ahora no puedo salir del país sin llevármelo conmigo...»

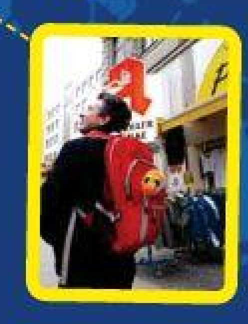
«Cuando conocí a Oliver Soehlke (creador de pong.museum.com) mientras hacía una entrevista con algunos estudiantes en el Computerspielemuseum de Berlin, llevaba el Q*bert conmigo, y a Oliver le entusiasmó la idea de los viajes. Así que creé la página web, él consiguió un muñeco de Q*bert para sus viajes y empezó a cargar con él. Poco después algunos amigos y coleccionistas famosos como Jens Brinkmann y Jens Klöpfel comenzaron a viajar con sus propios Q*berts. La cosa está empezando a crecer sin control, y casi a diario recibimos imágenes de Q*bert visitando los sitios más dispares...»

Para más Q*berts trotamundos: www.q-bert.pongmuseum.com











» Un Q*bert sin techo, junto a Coily y otros enemigos, en *¡Rompe Ralph!*





MÁQUINA DE MESA Q*BERT
■ Esta envidiable máquina en miniatura tenía una pantalla LCD a color en la que se jugaba a una buena versión del arcade.

FIAMBRERA
■ Perfecta para comidas en la escuela de temática Q*bertiana. Incluye un termo más allá de todo lo mono.

de objetos y seres aparentemente arbitrario», continúa Dave. «Creamos un personaje parecido a un Hershey's Kiss (*bombones típicamente norteamericanos envueltos en papel de plata y con forma de pirámide*), y resultó que es el equivalente en los dibujos animados japoneses de un excremento. No me puedo ni imaginar qué pensarían los jugadores japoneses al verlo...»

Aunque esta fue la última entrega de la franquicia producida por Realtime, Dave revela que podría haber habido otro *Q*bert* después del juego de SNES. «Abocetamos una aventura de acción lateral para presentarla a varias compañías, y en la que el personaje conservaría sus característicos saltos», nos dice, «pero nunca despegó. Nunca llegó a programarse el prototipo».

El último juego de *Q*bert* llegó en 1999 con el remake 3D de Hasbro, lanzado en Playstation, Dreamcast y PC, más un remake en 2D para Game Boy Color. Por desgracia, todas estas versiones domésticas fallaron en sus sistemas de control y en lo excesivamente complicados niveles de tipo aventura. Eso sí, el juego incluía un port prácticamente perfecto del clásico original.

La aparición de Q*bert en el largometraje Disney *¡Rompe-Ralph!* es algo de lo que Jeff y Warren pueden presumir. «Vaya que sí: esto me ha garantizado ser el adulto más molón entre mis hijos, primos pequeños, sobrinos y sus amigos, no importa ya lo que haga a partir de aquí», dice Jeff.

«No creo que haya cambiado la perspectiva que tiene de mí mi familia», afirma, en cambio, Warren. «Me conocen como lo que soy, más que como el tío que hizo *Q*bert*. Pero estoy contento de que la película volviera a llevar a Q*bert a una nueva generación. Siempre creímos que había más en ese personaje de lo que se ha explorado. Yo aún lo creo».

Agradecimientos a Warren Davis, Jeff Lee, Dave Warhol, Adrian Scheel, Thorsten Ludwig, Kim Wild, Robert Hazelby y Simon Roberts. Visita la web de Jeff para consultar más diseños y variada gloria *Q*bertiana*: www.qbertlee.com



Guió a la franquicia hacia los 16 bits, y fue uno de los primeros cartuchos en mostrar el poderío técnico de SNES. John Szczepaniak habló con su programador principal, y director, Masahiro Ueno, más conocido como Jun Furano

LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** KONAMI
» **DESARROLLADOR:** KONAMI
» **LANZAMIENTO:** 1991
» **PLATAFORMA:** SNES
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Masahiro Ueno –o Mitch, para sus amigos– ha estado envuelto en el desarrollo de un montón de juegos alucinantes. No es algo del dominio público, ya que muchas veces aparecía acreditado como Jun Furano. «Recurrí al pseudónimo 'Jun Furano' dado que Konami no nos permitía aparecer con nuestros nombres reales en los créditos de los juegos», nos revela Ueno. «La inspiración para el nombre me vino por una serie de la TV japonesa titulada *Kita No Kunikara*. Transcurría en Furano, Hokkaido, y Jun era uno de sus personajes principales».

Antaño, no acreditar al equipo responsable de un videojuego era una práctica habitual, así que éstos tenían que ocultarse bajo pseudónimos. En Occidente siempre se ha especulado con la idea de que ello se debía al celo de las desarrolladoras, en un intento por evitar que la competencia les robase a sus mejores hombres. Ueno confirma el rumor: «Creo que se hacía para ocultarnos ante los cazatalentos de compañías rivales. Hoy en día es más habitual dar el salto de una compañía a otra. Aunque muchos de mis viejos amigos siguen trabajando para Konami».


» [SNES] Esta escena nos sigue poniendo candongos.

Desafortunadamente, los seudónimos han impedido que sepamos a ciencia cierta los juegos firmado por unos y por otros. «En mi lista de MobyGames no aparecen algunos de los juegos en los que trabajé», admite Ueno. «Como *Track & Field II* para NES, *Lethal Enforcers* en MD y otros más recientes». Recién graduado de la universidad, Ueno empezó su carrera en Konami con un

juego educativo para FC Disk System que se canceló en el último momento. Su segundo trabajo fue adaptar *Metal Gear* del MSX2 a Famicom (la NES japonesa) en sólo tres meses.

Ueno continuó trabajando en cartuchos para Famicom como *Ganbare Pennant Race!* y *MADARA*. Posteriormente, supervisaría clásicos como *Contra III* y *Axelay*, y tendría un papel determinante en la franquicia *Lethal Enforcers* (hasta el punto de aparecer como secundario en la secuela). Pero su primera incusión en los 16 bits fue como director de *Super Castlevania IV*, en el que ejercería además de programador principal y programador de jefes y enemigos.

Super Castlevania IV llegó a las tiendas japonesas en octubre de 1991, pero averiguar la fecha exacta en la que comenzó su desarrollo requiere de cierto talento detectivesco. Ni el propio Ueno se aclara: «No recuerdo exactamente cuando empezamos el proyecto. La última parte del desarrollo de *Castlevania III*, a manos del mismo equipo que firmó las dos anteriores entregas de NES, corrió en paralelo a la creación de *Super Castlevania IV*. Los dos equipos trabajábamos codo con codo con el mismo departamento de sonido –Konami tenía algunos de los mejores músicos de la época, que firmaron grandes trabajos». Las palabras de Ueno son muy reveladoras, ya que arrojan luz sobre un hecho que no había podido confirmarse hasta ahora (dado que todos firmaban con seudónimos): los *Castlevania* de NES son obra de la misma gente. El equipo de Ueno era el relevo, los encargados de dar los primeros pasos con el nuevo hardware de Nintendo.

Castevania III se comercializó el 22 de diciembre de 1989 en Japón, casi dos años antes que *Super Castlevania IV*, lo que puede darnos una idea del largo y complejo desarrollo que tuvo el juego. «Nos pusimos a trabajar en él tan pronto como recibimos de Nintendo las


» [SNES] Curiosas, las estatuas de Sypha Belnades decorando la entrada al castillo de Drácula.

Empezamos como un pequeño equipo, sin kits de desarrollo. Sólo teníamos las especificaciones de la SNES

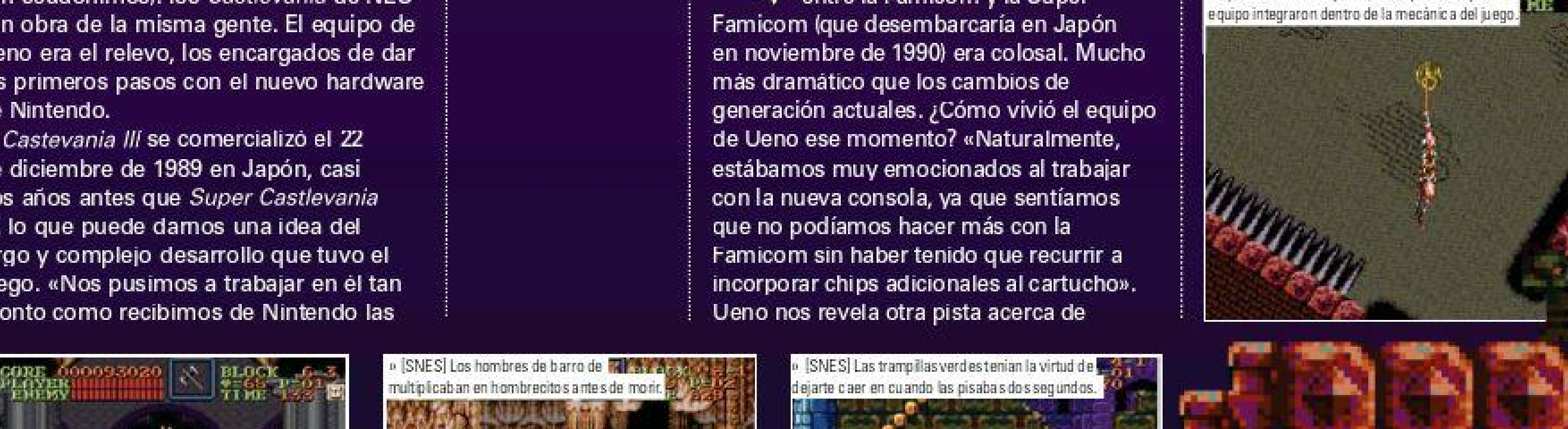
MASAHIRO UENO

especificaciones técnicas de la nueva consola», comenta Ueno. «*Castlevania III* llegó a las tiendas a finales del 89, y ese mismo año ya estábamos embarcados en el desarrollo de la siguiente secuela. Aunque no estoy muy seguro de las fechas. ¡Han pasado 20 años desde entonces!»

Es importante situarnos en el contexto de aquella era. El salto tecnológico que Nintendo dió entre la Famicom y la Super Famicom (que desembarcaría en Japón en noviembre de 1990) era colosal. Mucho más dramático que los cambios de generación actuales. ¿Cómo vivió el equipo de Ueno ese momento? «Naturalmente, estábamos muy emocionados al trabajar con la nueva consola, ya que sentíamos que no podíamos hacer más con la Famicom sin haber tenido que recurrir a incorporar chips adicionales al cartucho». Ueno nos revela otra pista acerca de cómo comenzaron a trabajar incluso antes de que la SFC hubiera cobrado forma. «Empezamos con un pequeño equipo de R&D, sin ni siquiera contar con kits de desarrollo. Solo teníamos las especificaciones técnicas de la consola».

«SFC era mucho más más poderora que Famicom, especialmente en gráficos y sonido, pero trabajar con su CPU era mucho más complicado, ya que era una especie de 6502 acelerado con registros de banco integrados. [Nota del traductor, asesorado por el gran Jaime González: SNES llevaba un W65C816 de 16 bits, una evolución del procesador 6502 de MOS, montado no sólo en la Famicom/NES, sino en el C64 o la Atari 2600; Ueno probablemente se conocía el 6502 de memoria, pero se encontró con ese frankenstein que es el 65816]. Nos llevó algo de tiempo experimentar con el hardware de la SFC, ya que a diferencia de las consolas modernas, teníamos acceso a todos los registros del procesador, pero había que averiguar cómo usarlos de la forma más eficiente posible. Aún así disfrutamos mucho del proceso, sobre todo al aplicar algunos de los trucos que aprendimos al juego».

Super Castlevania IV fue el noveno lanzamiento de la serie. Previamente hubo tres entregas para Famicom (NES), los respectivos *Castlevania* para MSX2 y recreativos (el infame *Haunted Castle*), dos lanzamientos para Game





» [SNES] Debido a la férrea censura de NOA, Konami tuvo que tapar las pechugas a estas estatuas.


» [SNES] Los hombres de barro se multiplicaban en hombrecitos antes de morir.


» [SNES] Las trampillas verdes tenían la virtud de dejarte caer en cuando las pisabas dos segundos.



» [SNES] Las secciones en Modo 7 como esta, empezaron como experimentos que Ueno y su equipo integraron dentro de la mecánica del juego.



El Bestiario

Una coqueta guía sobre los impresionante jefes de Super Castlevania IV

MEDUSA
Uno de los enemigos más icóninos de la franquicia, inspirado en el mito de Perseo. En un vídeo de la versión alpha se puede comprobar como el diseño de este jefe varió mucho hasta tener la forma que muestra en el cartucho.

KORANOT
Conocido como Big Stone en el manual japonés, el gólem es uno de los jefazos favoritos de Ueno. Hizo su primera aparición en la infame placa recreativa *Haunted Castle*, y se convertiría en un enemigo habitual en posteriores entregas de la saga.

PUWEYXIL
Conocido en Japón como Death Breath Head, en la versión inglesa tiene nombre de medicamento para tratar venéreas. Desplegaba una lengua articulada, impresionantes transparencias y provocaba daños en tiempo real sobre el escenario.

ORPHIC VIPERS
Conocido en Japón como soutouryuu, o dragón de dos cabezas, jefes similares hicieron su aparición en *Castlevania III* y *Kid Dracula*. Regresaría en el *Dracula X* de PC Engine y SNES.

THE MONSTER
Aunque no tenía ese nombre en el juego, este icónico jefe está claramente inspirado en la criatura del Doctor Frankenstein, todo un icono de la Universal. Un habitual de la saga.

ZAPF BAT
Uno de los jefes más alucinantes del juego. Aunque los murciélagos gigantes eran un enemigo habitual de los *Castlevania*, solo en *Castlevania IV* podíamos ver uno compuesto por parte del tesoro del conde.

AKMODAN II
La momia es otro enemigo habitual de los *Castlevania*, y en esta ocasión fue bautizado de esta manera en el manual de la versión americana. ¿Cómo acabó un egipcio en el castillo de Drácula?

SLOGRA
Una exótica criatura, creada específicamente para la sección final de *Super Castlevania IV* y una de las más duras de pelar. Slogra regresaría años más tarde en *Symphony Of The Night* y juegos posteriores.

GAIBON
Otro recién llegado a la saga, combatías con él justo antes de verte las caras con el conde. Junto a Slogra, Gaibon reaparececía en *Symphony Of The Night*, en un guiño genial.

DRACULA
El rey del mambo. El título original de la saga, *Akumajo Dracula*, en realidad hace más referencia al «demoníaco castillo» del Conde, que a su longevo y grimoso propietario.

» [SNES] No sería un *Castlevania* si no escondiera churrascos tras los muros.

Boy, más un spin-off protagonizado por el hijo de Drácula. Obviamente, *Castlevania* era una franquicia importante para Konami, algo de lo que Ueno era plenamente consciente. «Las expectativas era altísimas, ya que se trata de una franquicia de mucho éxito, que además se preparaba para dar el salto a un hardware muy superior a todo lo visto hasta entonces. Me encantaba el *Castlevania* original, y me los jugué todos a fondo antes de sentar las bases de *Super CV IV*».

Ueno habla con orgullo de su criatura, «Quería hacer de *Super CV IV* un juego de acción pura y dura, sin elementos RPG, similar al *Castlevania* original. *Castlevania III* era un gran juego», prosigue Ueno, «y si se hubiera comercializado antes de que arrancase el desarrollo de *Super Castlevania IV* quizás hubiéramos seguido esa misma dirección». Ambos cartuchos comparten cierto DNA, concretamente en la aparición del dragón de dos cabezas y el cameo de Sypha Belnades (uno de los personajes de *Castlevania III*) en forma de estatua, justo antes de entrar en el castillo de Drácula.

«Dado que el equipo era muy pequeño, todo el mundo se involucró en el diseño del juego. Algunas ideas provenian del departamento artístico y otras de experimentos de los programadores. La física del látigo fue uno de los grandes logros del juego, y procede de un experimento creado por Yaipon.

» [SNES] Estas manos que salían de los muros te abrazaban con la misma pasión que un cabo de permiso.

Diseñamos el juego sobre papel, pero íbamos cambiando un montón de cosas a medida que avanzaba el proyecto». Yaipon, también conocido como Yaiman, era el pseudónimo de Mitsuru Yaida, quien se encargó de programar además al protagonista. Posteriormente, abandonaría Konami junto a otros compañeros para fundar Treasure, donde se encargaría de programar el inolvidable *Gunstar Heroes* de Mega Drive.

Ueno, por su parte, estaba a cargo de la programación de los jefes, así que le preguntamos sobre el diseño de éstos y cuál era su favorito. «Partía de ideas básicas para los jefes y luego otros programadores iban incorporando patrones más detallados que daban forma al diseño final. Queríamos hacer los primeros jefes relativamente fáciles de matar, para que el jugador descubriera sus patrones de ataque sin morir demasiadas veces. Para algunos jefes y trampas decidimos incorporar el Modo 7 desde el principio, y luego fuimos dándoles forma. Me encanta el golem, principalmente porque usaba el Modo 7».

El propio Ueno responde a uno de los debates más encendidos sobre *Super CV IV*: si es o no un remake del juego original. «Lo considero un remake, pero con ciertas mejoras. El cartucho original era un gran juego, pero creo que era un tanto difícil y acabó frustrando a muchos jugadores. Reducimos esa frustración al permitir, por ejemplo, saltar en las escaleras. El látigo permitía hacer cosas que eran imposibles en la versión de Famicom. Se nos dió libertad para incorporar muchos cambios, pero no quisimos apartarnos demasiado de la mecánica *Castlevania*. Tratándose de un juego para un hardware nuevo, el desarrollo fue muy duro. Cuando logramos completar el desarrollo, tuve sentimientos enfrentados. Estaba muy satisfecho por haberlo terminado, pero me habría gustado tener más tiempo para pulir determinadas cosas».

Ueno es demasiado duro consigo mismo. En youtube se puede encontrar un video promocional de Konami creado a partir de una versión alpha, y al compararlo con el resultado final, resulta increíble como lograron mejorar

MÁS JOYAS DE UENO

METAL GEAR
SISTEMA: FAMICOM
AÑO: 1987

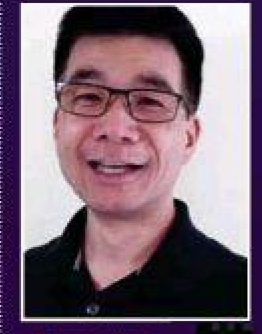
MADARA II
(EN IMAGEN)
SISTEMA: SUPER FAMICOM
AÑO: 1993

LOST IN BLUE
SISTEMA: DS
AÑO: 2005

> **Todos nos involucramos en el diseño. Algunas ideas vinieron del departamento artístico, y otras de los experimentos de los programadores**
>
> MASAHIRO UENO

el aspecto del juego. «No conocía este vídeo, pero supongo que estaba hecho a partir de una versión muy temprana del juego» admite Ueno. Le preguntamos si algunos de los elementos que aparecen en él, como un jefe con forma de serpiente que difiere bastante de Medusa, se debieron a restricciones de memoria. «No recuerdo que tuviéramos demasiadas restricciones de memoria, así que supongo que esos cambios se hicieron para mejorar la jugabilidad».

Super CV IV es un prodigio de diseño y programación. Preguntamos a Ueno sobre qué aspecto está más orgulloso. «Además de mejorar la jugabilidad, buscaba mejorar la interactividad con los escenarios. La música y los efectos de sonido contribuyeron enormemente a la terrorífica atmósfera del juego». ¿Si pudiera viajar en el tiempo, qué cambiaría? «Posiblemente le añadiría distintas rutas por las que ir, para dar a los jugadores mayor sensación de aventura, como en la que se puede encontrar en otros juegos de *Castlevania*».


» Masahiro "Mitch" Ueno, legendario programador y aún mejor persona.

» [SNES] A pesar de ser de lo mejor de *Super CV IV*, el balanceo con el látigo no fue rescatado en títulos posteriores.

Super *CV IV* influyó en entregas posteriores, como por ejemplo en parte del bestiario de *Symphony Of The Night*. ¿Influyó su trabajo en las entregas para Mega Drive y PC Engine? «Proporcioné algo de feedback al equipo de MD; su responsable y yo estuvimos trabajando juntos en proyectos anteriores. Mi relación con el equipo de PC Engine fue mucho menor, ya que era un equipo totalmente distinto», admite Ueno. «Ambos juegos eran geniales, pero la versión PC Engine llevó la franquicia al siguiente nivel».

Super CV IV sentó cátedra en su propia franquicia e influenció a otros desarrolladores, como C-Lab con *Rusty* para PC-98 y DOS: era casi una copia directa, incluyendo la física del látigo. «No conozco ese juego», declara Ueno. Hay que recalcar que *Rusty* se adelantó tres meses al lanzamiento de *Dracula X*, y sorprende descubrir que algunos elementos de aquel título acabarían influenciando al propio juego de PC Engine.

En los años posteriores a Super *CV IV*, Ueno saltó a la división americana de Konami para liderar proyectos como *Project Overkill* para PSone; ha trabajado en más de 60 títulos durante los últimos 25 años, incluyendo la labor de productor en *Lost In Blue*, las franquicias *Frogger* y *TMNT* e incluso varias entregas de *Sims*: un héroe desconocido en una industria que favorece el anonimato. Descubrid *en estas páginas* una de sus mejores creaciones, *Super Castlevania IV*, con los comentarios de su director.

Con agradecimientos al experto en *Castlevania* Kurt Kalata, y a Jaime González.

» [SNES] Las arpias parecen tener la cara de Vlad Tepes, aunque recuerdan más a Lemmy Kilmister.

» [PC-98] *Rusty* fusiló muchos elementos de *Super CV IV*, pero a la vez influyó en el posterior *Dracula X*. Buscadlo en youtube y alucinaréis en technicolor.

Super Castlevania IV Los Comentarios del Director

Masahiro Ueno nos ofrece una visita guiada por el tenebroso castillo de Drácula



FASE 3

Aunque no incluimos distintas rutas en *Super Castlevania IV*, intentamos diferenciar mucho los escenarios entre sí. Hay cuatro zonas en esta fase: el exterior, las cavernas, una cascada y finalmente llegabas al área del foso.



FASE 4

Esta sucesión de niveles demostraba el poderío del nuevo hardware: desde las transparencias hasta el uso del Modo 7 para crear la sala que rotaba, el pasillo giratorio y la pelea contra el gólem. Es uno de los puntos álgidos de *Super Castlevania IV*.

FASE 5

Es un nivel corto, y tampoco albergaba un jefe al final. El marcador de tiempo se redujo porque queríamos apresurar al jugador a medida que se acercaba más y más al castillo de Drácula. Ahí empezaba lo bueno.





FASE 2

Konami filtró un vídeo promocional de la versión alpha. Si lo comparamos con el juego final, descubriremos cómo se pulió toda la parte del río, añadiendo más detalles al escenario y mejorando las transparencias. Además rediseñamos el jefe de aquella fase, Medusa.



FASE 1

Se cambiaron nombres durante la adaptación al inglés. En el original japonés, las cabezas de caballo fueron bautizadas como «Uma no Namakubi», que se podría traducir como «cabezas de caballo recién decapitadas». Aquí se les llamó «Mr. Hed».





FASE 6

Sólo podías ver un candelabro a la vez, porque el Modo 7 sólo era capaz de rotar una capa de escenario con esas dimensiones al mismo tiempo. Si el jefe final te da problemas, echa un vistazo al muro junto a los escalones. Encontrarás una vida extra.

FASE 7

Para mantener el interés de los jugadores, intentamos añadir nuevos elementos en los últimos niveles. Aquí encontrabas los libros que servían de plataformas, un ciempiés gigante y monstruosas alfombras que te empujaban hacia los pinchos.

FASE 8

Siempre me han preguntado por qué cambiamos el color de la sangre, de rojo a verde. Trabajé en ambas versiones, la original japonesa y la occidental. Tampoco era para tanto: sólo nos limitamos a cambiar un color.

FASE 9

Siempre debías estar atento a cualquier argolla sobre la que enganchar el látigo. Hay un área en la que encontrarás power-ups si llegas a alcanzarla columpiándote. Si caes al suelo ya no tendrás forma de alcanzarla.

FASE 10A

No habría sido un *Castlevania* si no hubiera tenido una torre del reloj. La SFC nos permitió incorporar mejores animaciones para los engranajes. El uso del látigo en las argollas móviles aportaba una nueva jugabilidad a un escenario clásico de la saga.

FASE 10B

Dudo que muchos jugadores lo descubrieran en su día, pero hay una plataforma invisible justo debajo de la escalera que lleva a Drácula. Gracias a Internet, el juego ya no tiene secretos… ¿O creéis que queda alguno?


SPECIAL BONUS
''100



Rygar

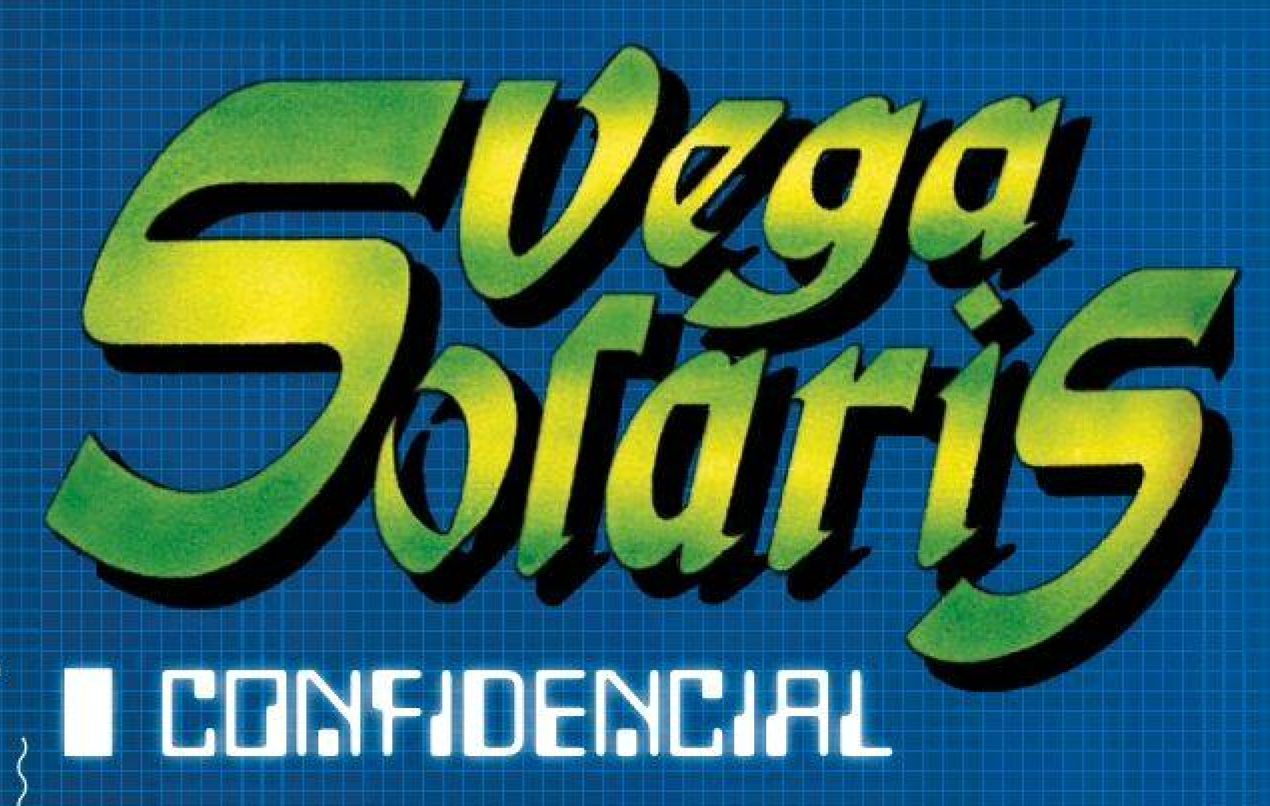
NO LO PARECE, PERO AHÍ HAY ALGO ESCONDIDO...

» EL MOMENTAZO

- ARCADE
- TECMO
- 1986

Quizá el momento más adrenalínico de *Rygar* sea este. Ni los mutantes tentaculosos de la fase 18, que son uno de los enemigos más desagradables de la historia, ni los grifos que tiran piedras, ni los tritones que aparecen de la nada en la 21 y la 22, ni el maléfico combo de hombres de lava y demonio gigante, meten tanta presión como el bonus del millón de puntos con el tiempo agotándose.

Es complicado elegir la estrategia: si te dejas matar antes del punto fatídico, para disponer de más tiempo, no te dará tiempo a recuperar los súper poderes; y si optas por no morir, y llegas con la Corona y el Sol, es más fácil y más rápido sacar el bonus, pero andarás justito antes de que aparezca LA MUERTE. Claro que la puedes regatear, saltarla las veces que quieras; puedes y "**debes**" demostrar que tus reflejos y tú estáis por encima de cualquier jarcorgueimer de *Call of Duty*, que eso de jugar repantingado en un sofá es de adolescentes blandurrios. Así que de acuerdo, agarra la palanca y haz como si fuera fácil, mantén la cara de póker, pero menudo subidón por dentro cuando cambia la música y te dan tu bien merecido millón de puntos.



CONFIDENCIAL

LAS INTERIORIDADES DEL JUEGO PERDIDO DE DINAMIC, CONTADO POR SUS PROPIOS AUTORES.

EN ESTA PRIMERA PARTE ES FERNANDO SÁENZ PÉREZ QUIEN ABRE SUS ARCHIVOS Y NOS CUENTA, EN PRIMERA PERSONA, TODO LO QUE NUNCA HA CONTADO SOBRE VEGA SOLARIS.

«Comenzaré resumiendo el contexto previo al desarrollo del juego. Con una experiencia básica en programación obtenida en sistemas como la calculadora Casio FX-802P, el cartucho de programación en ensamblador para Philips Videopac G7000 y mi primer ordenador casero Sinclair ZX81, entra en juego la revolución del Sinclair ZX Spectrum. Aun siendo un pequeño ordenador personal, podríamos considerarlo como la videoconsola de más impacto de su época, ya que su uso fue dedicado mayoritariamente a los videojuegos. En mi caso, quizás al 50% (gracias a mi hermano Javier, que jugó un papel fundamental como beta tester en el desarrollo de *Vega Solaris*) compaginado con la programación.

Me fascinaba la capacidad de algunas calculadoras y de los ordenadores de comportarse tal como uno los programase. Después de escribir innumerables programas en Basic y de afrontar el código máquina y el ensamblador, este se revelaba como el paso inmediato para conseguir movimientos fluidos en los juegos. Aunque existían los compiladores de Basic, eran bastante limitados y no suponían una alternativa real al desarrollo a bajo nivel.

Por aquellos entonces cursaba primero de Ciencias Físicas en la universidad Complutense, donde conocí a un amigo cuyo hermano, Carlos, también estaba interesado en los videojuegos. Él sería el coautor de *Vega Solaris*, proporcionando gran parte de la idea, los gráficos, la carga del juego y del mapa, y el minijuego de marcianitos. También comenzó los gráficos del juego de frontón, aunque no lo terminamos. Otro amigo de la facultad realizó un gran trabajo en el diseño de las figuras estilo Escher de los cristales.

En ese momento ya había desarrollado una rutina de sprites, un elemento indispensable en los juegos para controlar gráficos en movimiento. Con un sprite se permite definir un objeto de ciertas dimensiones y combinarlo con un fondo y otros sprites siguiendo un sistema de prioridades que determina qué objeto oculta a otro por la capa a la que pertenece. Algunos ordenadores contaban con estas rutinas en ROM e incluso disponían de hardware especializado para su tratamiento, pero no era el caso del Spectrum. Escribí un artículo para la revista ZX describiendo esta rutina en ensamblador. Sin embargo, no se llegó a publicar porque en otro artículo que sí se publicó (*Quinielas*) no pagaron lo esperado y un amigo abogado (demasiado escrupuloso en su trabajo) les envió un escrito que prácticamente imposibilitaba su publicación. Aun conservo este artículo y otro, *Tierra*, para la representación de los continentes en una esfera. Todos estos programas y artículos, además de *Vega Solaris*, están incluidos en el registro de la propiedad intelectual como obras de carácter científico. En aquel momento casi no se sabía qué era el software…

Mi hermano y yo éramos ávidos consumidores de videojuegos (pocos originales porque eran muy caros para la economía doméstica, y por otro lado fáciles de copiar de cinta a cinta) y en particular de los multijugadores como *Match Day*, *Spy vs. Spy* y *High Noon*, porque no es lo mismo ganar a una máquina que a tu propio hermano. Por otro lado, Ultimate, con su serie de juegos insuperables como *Atic Atac* y *Sabre Wulf*, fueron una gran motivación para desarrollar *Vega Solaris*, que reúne los elementos de ambos tipos de juegos. La idea de su desarrollo era, por tanto, inevitable.

Con estos antecedentes se fragua *Vega Solaris*: un juego para dos jugadores con estética y trasfondo Ultimate, cuyo objetivo es conseguir conformar el talismán de *Vega Solaris* a partir de los cuatro cristales en que está fragmentado y llevarlos a la pantalla inicial en un tiempo limitado.

Estos cristales están repartidos aleatoriamente en un mundo con varios escenarios, que incluyen una selva, cuevas y un templo, y que se reparten entre doscientas once pantallas. Dadas las limitaciones de memoria, Carlos sugirió recortar el mapa. Sin embargo, preferí exprimir el código para disponer del mayor mapa posible. El ganador del juego es el personaje (humano o extraterrestre) que haya conseguido llegar a esta pantalla inicial con los cuatro cristales en los bolsillos antes de un tiempo límite muy, muy ajustado, como correspondía a la dificultad de los juegos de aquella época.

Hay dos personajes en la búsqueda de este talismán: un humano y un extraterrestre a los que se les debería reconocer por su aspecto, que incluyó distintos diseños hasta su versión definitiva. Este es precisamente uno de los alicientes del juego, ya que se puede jugar contra otro jugador o contra el Spectrum (o incluso dejar el juego completamente en sus manos), para lo cual hube de desarrollar una rutina de inteligencia artificial que permitiese al personaje moverse libremente, recoger y dejar objetos, luchar y robar al oponente.

Durante el recorrido encontrarán no sólo estos cristales, sino también armas con distinto nivel de daño que pueden usar contra el otro personaje y contra los bichos que aparecen cada vez con mayor frecuencia. Tanto los personajes como los bichos pueden infligir daños que se representan con colores en el indicador de energía del personaje. Estos colores varían de blanco brillante (sin daños) a negro (consumida toda la energía). Cuando se alcanza el negro, el personaje debe reponerse, quedando inconsciente durante algún tiempo, en el cual el otro personaje puede robarle los objetos que posea.

En el menú principal del juego se puede seleccionar el personaje que se desee manejar, y si el oponente será otro jugador o el Spectrum. También el tipo de control: tanto teclado como joystick.

El nombre del equipo de desarrollo: inicialmente nos llamamos Quasar y después cambiamos a Eclipse. Nunca incluimos el nombre de Dinamic ni de otra distribuidora al no publicarse. Aun conservo la demo que llevamos a Dinamic en una cinta reutilizada del INBAD, la tarjeta que nos dio Pablo con las condiciones de venta por royalty y el modelo de contrato.

La versión beta apareció en algún momento en Internet de manos de no sabemos quién. Probablemente de alguien a quien dejásemos probar el juego. En las presentaciones a las distintas empresas a las que nos dirigimos para comercializarlo no dejamos copia; incluso apagábamos el ordenador tras la demostración. Creo que fue cuando fuimos a Made in Spain a casa de César Menéndez, cuando vimos casi imposible realizar las conversiones que nos pedían para poder comercializarlo.

Para la carga del juego usamos el procedimiento habitual: escribir LOAD "", insertar la cinta y pulsar PLAY en el casete. Para darle un poco de distinción, Carlos desarrolló en la fase final una rutina especial de carga que dibuja la pantalla por líneas consecutivas, en lugar del proceso de dibujo habitual por tercios de pantalla y por líneas de filas. Además, aburridos de esperar la carga como en cualquier otro juego, una vez dibujada la pantalla de carga, aparece una versión de *Space Invaders* para jugar mientras dure el resto del proceso de carga. El objetivo de este minijuego es simplemente obtener el máximo número de puntos matando marcianitos. La puntuación indica el número de ellos abatidos y se hace cero si alguno consigue llegar a nuestra posición. Los patrones de movimiento cambiaban ligeramente según aparecían nuevas hordas de marcianos.

LAS HERRAMIENTAS

En cuanto a hardware, contaba obviamente con el Spectrum, pero con el teclado dk'tronics de teclas mecánicas que reemplazó al antiguo de 'goma' cuando empezó a fallar (notablemente las teclas Q, A, O, P y N conocidas por todos los jugadores). También disponía de un televisor en color de 14 pulgadas de Philips que reemplazó a su vez a otro de iguales dimensiones pero en blanco y negro, y que sería de gran ayuda para ver el efecto del color en los gráficos. Carlos, aun sin disponer de televisor en color, desarrolló un magnífico trabajo gráfico. Sobre la mitad del desarrollo, mi padre me compró un microdrive que resultó de gran ayuda porque cargaba rápidamente bloques de memoria, fundamental después de experimentar un cuelgue y recuperar el estado anterior. También disponía de una impresora de agujas, la Admate DP-80, con la que imprimimos los gráficos y el código para el registro de la propiedad.

En cuanto a software, la elección común era la pareja *GENS* y *MONS*, ensamblador y desensamblador respectivamente, que tenían la gran ventaja de ser reubicables; es decir, no contenían ninguna referencia absoluta a memoria, sino que todas ellas eran relativas. Esto simplificaba el desarrollo al encontrar un hueco para ubicarlo. Sin embargo, después de ver la película *Juegos de guerra*, me quedé con la imagen (entonces inexistente en el panorama informático doméstico) de los editores



» Publicidad británica del teclado dk'tronics. Con uno de estos, Fernando Sáenz picaba código como si no hubiera un mañana.



» Para pasar el rato de carga, nada mejor que matar alienígenas a golpe de trabucazo láser, aunque sea del tamaño de un mísero pixel...

libres, que permitían escribir en cualquier lugar de la pantalla, al igual que ZEUS, el sistema por el que me decantaría. Además permitía escribir completa o abreviadamente los comandos, las instrucciones y comandos se escribían carácter a carácter (a diferencia de Basic, cuyas palabras reservadas se escribían de golpe con una combinación de teclas), y revolucionaba los colores con letra blanca sobre fondo azul, una combinación que según estudios relajaba la vista durante las largas horas de programación (algo que realmente noté y agradecí). Al no ser reubicable, debía tener especial cuidado en el lugar en el que se almacenaba tanto el ensamblador como los fuentes que cargaba (algunos crecieron tanto como para invadir zonas de código máquina).

Además de todo esto disponía de lápiz, papel y mucha goma de borrar.

EL DESARROLLO, O «DIVIDE Y VENCERÁS»

Para resolver una parte del juego, que dividía en las denominadas 'rutinas', generalmente pensaba el mejor modo de resolverlo, tanto en tiempo como en memoria ocupada. Para ello me venía muy bien la descripción del repertorio de instrucciones del Z80 en el que se indicaba el número de bytes y de ciclos necesarios para almacenar y ejecutar cada una de las instrucciones. Estos datos los consultaba con cada vez menos frecuencia porque se iban alojando en mi 'memoria caché'. Una vez aclarado cómo resolverlo, el siguiente paso era describirlo en papel y sacar a relucir los aspectos en los que no había pensado, como el uso eficiente de los registros para evitar usar variables en memoria (la goma de borrar tenía un papel fundamental en esta fase). Disponer del código en papel también aportaba una visión más general que en cualquier ensamblador, ya que la ventana de código que se podía listar se reducía a poco más de veinte líneas. Sólo cuando había repasado detalladamente la rutina (ejecutándola mentalmente y siguiendo la traza del estado de los registros y de las variables involucradas) pasaba a escribirla en el ordenador. Después de revisar la transcripción del código ensamblador, lo grababa en cinta sin sobrescribir versiones anteriores para evitar el temido 'R Tape loading error' (conservo seis cintas de 90 minutos, grabadas en ambas caras con los fuentes).

La grabación del fuente ensamblador no era otra cosa que un volcado de memoria a cinta especificando una dirección de inicio y un tamaño, proporcionado por el ensamblador mediante el comando T. Este procedimiento se hacía necesario para mí en cuanto

"LA VERSIÓN BETA APARECIÓ EN ALGÚN MOMENTO EN INTERNET DE MANOS DE NO SABEMOS QUIÉN."

que un simple fallo ocasionaba una gran pérdida de tiempo. Hay que recordar que el concepto actual de depuración de programas no existía en el nivel del ensamblador. No había herramientas para examinar al vuelo los registros de la CPU. Sólo se podía observar el estado final según quedase la memoria (siempre que el sistema no se colgase, claro).

Nosotros no disponíamos de un sistema de ensamblador cruzado como sí tenían en Dinamic, por ejemplo, lo que les permitía desarrollar en una máquina, transferir el código ensamblado al Spectrum y probar. Si este se colgaba, se continuaba desde el sistema de desarrollo y se volvía a transferir. En nuestro caso esto suponía volver a cargar el ensamblador, los segmentos de memoria con gráficos y código necesarios para probar la rutina en concreto y su fuente en ensamblador. Todo ello desde cinta. Con el microdrive las cosas fueron un poco mejor, aunque para funcionar era necesario tener en memoria sus rutinas del sistema de archivos.

El desarrollo moderno de videojuegos nos enseña en particular, que los juegos multijugador se deben diseñar como tales desde el principio. No se debe partir de un diseño de un solo jugador para extenderlo a multijugador porque implica demasiados cambios en partes cruciales. Afortunadamente la idea de nuestro juego estaba perfectamente perfilada como tal. Por otra parte, los desarrollos actuales habituales usan la concurrencia con los hilos, facilitando la programación y observando a los objetos como entidades con un comportamiento propio. En los 80 no se disponía de estos lujos, y era necesario implementar explícitamente la gestión de la concurrencia con un bucle principal en el que se atendían secuencialmente las distintas tareas, a las que se dedicaba un cierto tiempo.

En el caso de *Vega Solaris*, este bucle tenía la etiqueta nemotécnica GENRL (de 'general', siempre andaba buscando acrónimos que cupiesen en 5 caracteres, el máximo tamaño de los identificadores) y le correspondía la ubicación 63.906 de memoria, con una ocupación de 645 bytes (la longitud de palabra de memoria era de 1 byte, aunque se podía acceder con una única instrucción a dos posiciones consecutivas en dos ciclos de lectura). Otro bucle menos complicado era el menú de inicio, en el que se escogían las opciones y se podía iniciar el juego. Ocupa más que GENRL simplemente porque incluía otras rutinas (gestión de la redefinición del teclado, submenús, etc.). El bucle principal incluía la gestión del tiempo general, el movimiento del personaje en sí ▶



» Fernando y Carlos se presentaron en la Mansión Dinamic para ofrecer su juego. Las condiciones no estaban nada mal: 276 pesetas (unos 2,06 euros) por copia vendida en España y unas 80 pesetas (0,59 euros) por copia vendida en el Reino Unido.

(con la ralentización del movimiento de cada personaje si le había picado el alacrán), de las armas, la gestión de los objetos y de los bichos, y la detección de fin de juego por tiempo o por éxito. Casi todo se gestionaba por rutinas externas. Realmente estas rutinas tenían un punto de entrada principal pero podían tener otros secundarios. Esto evitaba tener muchos más programas en ensamblador almacenados en cinta. En la compactación final había catalogados 36 de estos programas, en los que se incluían 20 referencias internas como subrutinas. Habitualmente las variables se definían en las propias rutinas a las que pertenecían por naturaleza, aunque también se referenciaban desde otras. Hay documentadas más de 80 variables globales.

Dentro de las rutinas principales que se llamaban desde el bucle principal se encuentran las del movimiento de los personajes, la gestión de objetos, el movimiento de las armas arrojadizas, la gestión del inventario y el movimiento de los bichos. Las detecciones de colisiones para los objetos móviles las realizamos examinando la línea de píxeles a los que se desplazaría el objeto. Esto suponía el peligro de 'comernos' el fondo al ser estático, y poder avanzar en diagonal. Así que todos los gráficos y objetos inmóviles que podían estar en contacto con los objetos móviles, tenían al menos una fila de píxeles contra la que se podía detectar la colisión. La gestión de las acciones a realizar cuando ocurrían las colisiones se llevaban a cabo por otras rutinas. Por ejemplo, en esta rutina se trataban cosas del estilo de cómo actuar cuando se llevaba la espada, se lanzaba un puñetazo, se arrojaba un arma o un bicho te alcanzaba. La activación de una acción (como los puñetazos) la gestionaba la rutina de golpes. La gestión del inventario incluía también una detección de proximidad en baja resolución según las coordenadas de los objetos, para comprobar que se pudiesen coger. Asimismo, era necesario localizar huecos libres con una detección basada en atributos para determinar dónde dejar los objetos, comenzando a buscar en la ubicación más próxima.

Un arma que dio bastante trabajo fue la espada, puesto que nos obligó a usar sprites más grandes, nuevos gráficos y un movimiento adaptado a su uso (más lento). Escribimos una rutina de sprites específica para ella. Otra arma original que tuvimos que descartar por problemas de espacio en la versión final fue el hacha, que iba dando vueltas según se arrojaba. Al igual que otros conjuros, la flecha rebotaba con el fondo y desaparecía al contactar con cualquier otro objeto móvil, pero su gráfico debía adaptarse según su orientación en vuelo.

Aunque ya tenía preparada la rutina de sprites con el sistema de prioridades, al final no la usamos en favor de otra más simplificada, dado que no era necesario solapar distintos objetos móviles. Esto evitaba la necesidad de usar máscaras (para definir el color transparente) y consiguientemente ahorrábamos memoria. Por otra parte, esta rutina era lo suficientemente rápida como para evitar la colisión con el barrido de pantalla y así eliminar el efecto de gráficos partidos, incluso sin necesidad ni de sincronizarse con el impulso vertical PAL ni de usar la técnica del buffer de video (que consumía una gran cantidad de memoria).

Para implementar el conjuro de invisibilidad simplemente recurrimos a los atributos de color para dejar la pantalla en negro manteniendo los gráficos. La coincidencia de los personajes en la misma pantalla se manejaba con otra rutina representando lo mismo en ambas vistas. En esta situación no aparecían los bichos puesto que era prácticamente imposible que cupiesen sin comprometer la jugabilidad. El escaso sonido que añadimos (pasos, golpes, apariciones de bichos...) se controlaba desde las rutinas de cada objeto llamando a una rutina genérica de sonido que recibía varios parámetros (frecuencia, tiempo, envolvente y subida). Al no disponer de chip de sonido, había que programarlo todo (curioso que todo esto cupiese en tan solo 53 bytes). Como no éramos unos virtuosos compositores, ni conocíamos a ninguno, y tampoco andábamos sobrados de memoria, descartamos la música habitual que acompañaba a los juegos.

El algoritmo de IA fue un desarrollo personal muy edificante. Por su complejidad partí de una descripción de reglas en alto nivel usando pseudocódigo (lenguaje natural) que compilé posteriormente a ensamblador. El objetivo, dadas las limitaciones de memoria, fue crear un oponente lo suficientemente listo como para que te complicase el juego (aunque de hecho, era posible que ganase). Como detalles puedo indicar que no ▶

había espacio ni siquiera para conservar memoria del camino recorrido salvo para unas pocas pantallas y, ni mucho menos, para incorporar un algoritmo de búsqueda de caminos en un grafo. Me limité a implementar estrategias del tipo: 'Dirigirse en dirección noroeste', 'Intentar alcanzar la puerta; si no es posible, retroceder por un camino diferente', 'Si un obstáculo impide tu paso, intentar sortearlo, si no es posible en un margen de tiempo razonable, renunciar', 'Intentar coger un objeto de interés'. Apliqué un sistema de prioridades para coger y usar los objetos, los de mayor prioridad para coger eran los cristales y, para usar, los que proporcionaban mayor poder de ataque y defensa. No se proporcionó ayuda extra al personaje automático (como darle a conocer la ubicación de los cristales), por lo que el efecto final que se obtuvo fue bastante parecido al de un jugador humano.

Originalmente comenzamos el ensamblado en la dirección 32.768, pero esto ya no fue una opción cuando el juego fue creciendo. Recuerdo aprovechar cada byte libre de memoria RAM. Dado que los primeros 16KB estaban reservados a la ROM y los siguientes 6.912 bytes a la memoria de video, disponíamos a partir de la dirección 23.296 para trabajar (42.240 bytes), cuidando de no reutilizar ciertas direcciones de las primeras posiciones de la RAM libre que usaban las rutinas de la ROM a las que llamábamos. La práctica totalidad de los gráficos y el mapa se ubicaron en estas primeras posiciones de memoria, y a partir de la posición 36.575 comenzaban las variables globales y el código del programa.

El diseño del mapa de memoria del juego incluyendo la ubicación de gráficos, variables y rutinas fue un proceso absolutamente manual. Tenía que ser consciente de lo ocupado por cada pieza del puzzle y la dirección en que lo podíamos ubicar. Elaboraba una lista de referencias internas y de llamadas a otras rutinas con sus direcciones absolutas de memoria, y procuraba tener referencias relativas para los puntos de entrada secundarios para simplificar un poco el proceso, aunque esto consumía valiosos bytes. Si una rutina crecía demasiado debía rehacer el mapa manualmente y reubicar todos los archivos afectados. Si se reducía, a veces era necesario hacer lo mismo y en otras ocasiones simplemente lo aprovechaba para alojar variables globales. Por supuesto, no era razonable gestionar esto con Spectrum, dado que era la máquina de desarrollo y la multitarea aún no estaba implementada.

Para reducir los requisitos de memoria en la versión final, sobrescribíamos el cargador de cinta específico y el juego de marcianitos con código de nuestro juego llamando a la rutina de carga normal al final de la específica. En esta carga final se almacenaban en particular los gráficos del panel de estado en el tercio inferior de la pantalla, aunque con atributos de color negros para mostrarlo sólo cuando se iniciase el juego. Por el mismo motivo de ahorro también recurría en ocasiones al segundo juego de registros de la CPU, pero al conmutar de uno a otro perdía el acceso al anterior y esto limitaba las aplicaciones. Al final del desarrollo sobraron unos pocos bytes que quizás se pueden contar con los dedos de las manos. Para preservar nuestra autoría dejamos nuestros nombres codificados a lo largo del código, además de en algún gráfico.

Durante el desarrollo, el ensamblador ocupaba distintas direcciones de la compactación final. Por ejemplo, el ensamblador ZEUS se ubicaba en la zona superior de memoria, a partir de la dirección 57.344, y sus fuentes a partir de la dirección 32.768. Mis variables y código ensamblado a partir de la 42.500 (un valor al que llegué después de extenderlo en más de una ocasión cuando los fuentes crecían demasiado). También tenía anotada una lista de posiciones libres en el espacio RAM usado por las rutinas de la ROM que podía aprovechar. En esta fase de desarrollo no cargaba la mayoría de los gráficos para hacer hueco al ensamblador, los fuentes y las variables de la ROM.

"PARA PRESERVAR NUESTRA AUTORÍA DEJAMOS NUESTROS NOMBRES CODIFICADOS A LO LARGO DEL CÓDIGO."

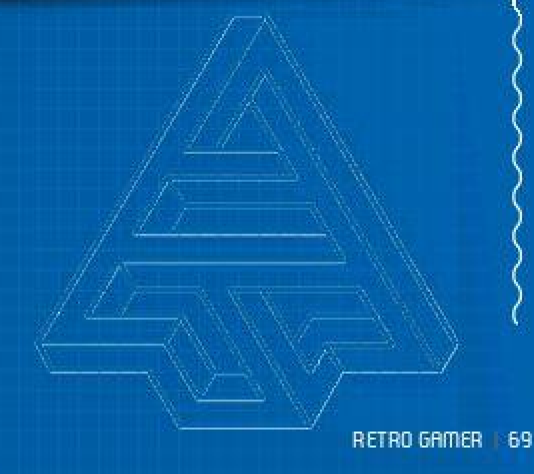
FINALE

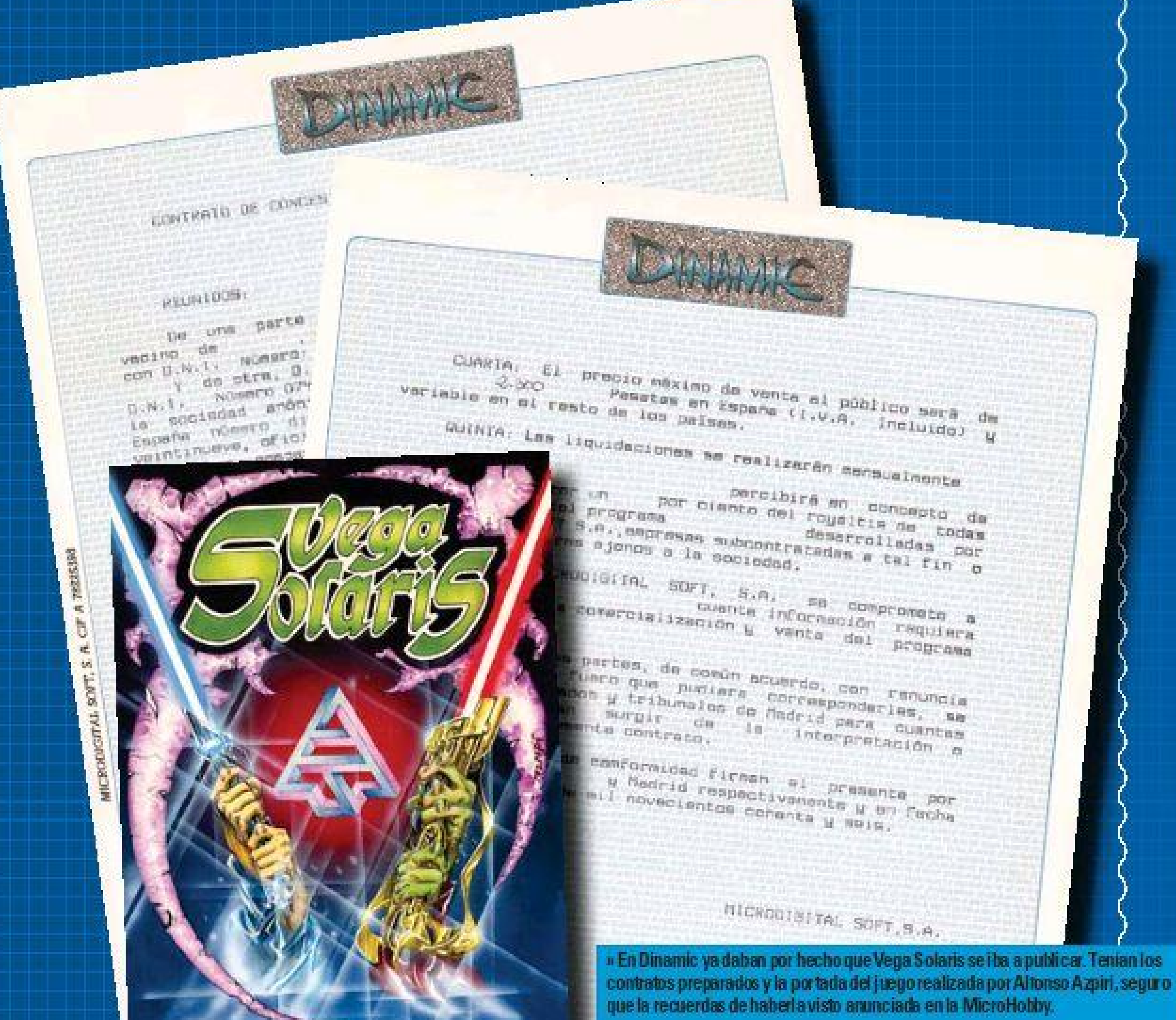
El desarrollo de *Vega Solaris* fue arduo, complejo y extenso, pero a la vez gratamente edificante. Creo que la disciplina y el método que desarrollé al llevarlo a cabo fueron piezas realmente útiles de las que me he valido a lo largo de mi carrera. Y entender el por qué de su génesis y consecución sólo se puede explicar porque existen emociones como la curiosidad, la ilusión, el asombro, el afán de superación y el orgullo. Algo que todos, en mayor o menor medida, llevamos forjado en nuestra impronta.

Finalmente me gustaría agradecer especialmente a mi familia haber puesto los medios necesarios para llevarlo a cabo, a todos los que han ayudado y colaborado en la recuperación y preservación de la versión final, así como todos los comentarios de afecto y apoyo recibidos».

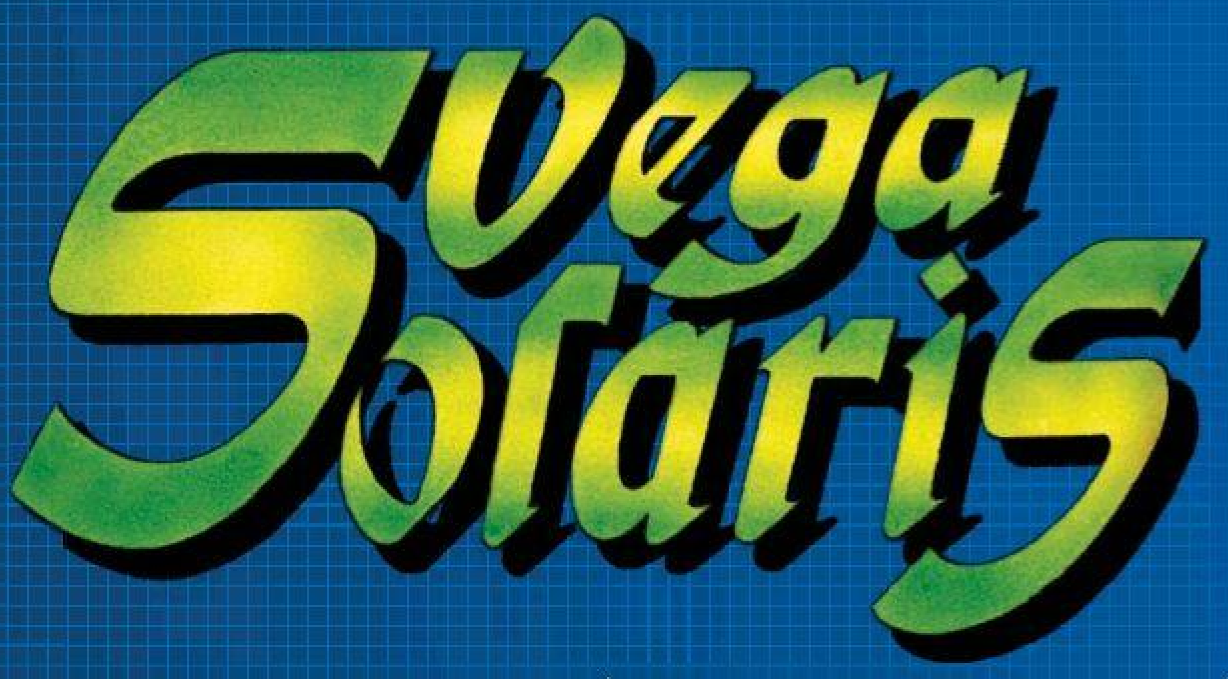


» Fernando, un poco más joven que ahora, dándolo todo delante de su Spectrum, en algún momento de 1988.





» En Dinamic ya daban por hecho que Vega Solaris se iba a publicar. Tenían los contratos preparados y la portada del juego realizada por Alfonso Azpiri, seguro que la recuerdas de haberla visto anunciada en la MicroHobby.



Vega Solaris

CARLOS GARCÍA CORDERO NOS ESBOZA LA GÉNESIS DEL JUEGO QUE PUDO HABER SIDO Y NO FUE.

«Cuando empezamos, yo estaba en el instituto y sabía programar en Basic. Tenía nociones de ensamblador, pero en aquella época no había Internet y era muy difícil conseguir información. Pensad que mis ingresos eran muy reducidos y tenía también que gastar en lo que gasta cualquier chaval de mi edad. Así que cuando mi hermano me dijo que un amigo suyo sabía programar en ensamblador yo estaba encantado de poder tener a alguien a quien hacer preguntas y que me diera indicaciones y sugerencias. Como comenta Fernando, en aquella época estaban de moda los juegos de Ultimate como *Atic Atac*, *Sabre Wulf* y a mí me encantaban. Aunque me gustaría mencionar una evolución suya, el *Wizard's Lair* (y luego el genial *StarQuake*). También jugaba muchísimo al *Match Day*.

Con esto, yo ya estaba dándole vueltas a hacer un juego tipo *Wizard's Lair* y tenía empezadas unas rutinas para dibujar los mapas. Cuando conocí a Fernando, él estaba interesado en hacer un juego basado en el frontón de *Tron* y también tenía algo hecho. Al principio nuestra colaboración iba a ser que Fernando me ayudaba con la programación en mi juego y yo le ayudaba con los gráficos en el suyo. No recuerdo bien los detalles, aunque recuerdo que Fernando pensaba hacer el juego de frontón para dos jugadores, no recuerdo si yo ya tenía en aquella época definido el juego para dos jugadores. El caso es que al poco tiempo decidimos hacer un solo juego y dedicarnos los dos al 100%, cada uno en sus puntos fuertes.

HERRAMIENTAS

Fernando comenta que él usaba el GENS, MONS y ZEUS para el desarrollo. Yo también los usé en las partes de programación que hice. Pero mi aportación al juego fue principalmente en los gráficos. Para hacerlos utilicé un programa que para la época era increíble, *The Artist 2*. Este programa usaba unos menús tipo Windows y era muy potente y cómodo. Pero además tenía una característica y es que si pulsabas ciertas teclas entonces volvía al Basic dejando la pantalla con lo que se estuviera haciendo. Aprovechando esto, hice un programa que lanzaba *The Artist* y luego me permitía procesar los gráficos para empaquetarlos en el formato que se definió para el juego. Era una herramienta muy sencilla que permitía mover un cursor por la pantalla para definir los distintos gráficos del juego.

Con los gráficos que iba generando había que hacer un mapa. Para esto también hice una herramienta. Este programa cargaba los gráficos y me permitía situarlos en la pantalla. Cuando estaba contento con el resultado guardaba la definición de la pantalla, usaba una compresión muy sencilla tipo RLE.

Como curiosidad, el mapa es una tabla de direcciones de la definición de cada pantalla (ahora se diría array de punteros). Como nos fuimos quedando sin memoria, tuvimos que aprovechar los huecos para guardar variables, y recuerdo ir apuntando dónde no había definido ninguna pantalla para poder usar esa dirección de memoria.

GRÁFICOS

Como he comentado, los gráficos los hice con *The Artist 2*. El estilo esta claramente influido por *Sabre Wulf*. Me gustaban lo coloridos que eran y lo bien hechos que estaban. Fue una pena que tardáramos tanto en hacer el juego, porque ese estilo envejeció y la gente prefería estilos algo más realistas. Choca ver algo de lado y que se mueva como si estuviera visto desde arriba.

La inspiración la sacaba de donde podía. La parte de la jungla de *SabreWulf*, las distintas estatuas de muchísimos sitios, algunas de cómics, otras de películas. Recuerdo que una vez en el instituto, nos fuimos a ver una exposición de arte ibérico y tomé bocetos que luego se convirtieron en un par de estatuas.

DISEÑO DEL MAPA

Quería que el mapa tuviera cierta coherencia y zonas diferenciadas. Todas las pantallas son distintas y, por su estilo, puedes saber más o menos dónde estás. Así, hay una barrera de piedras grandes que rodea todo el mapa, unas catacumbas, un templo central y hay una zona en la que un río ha atravesado la muralla y la vegetación ha invadido parte del mapa. Así, si ves vegetación, sabes que estás en la parte derecha; si ves cuevas, estás en la parte inferior; si ves unos ladrillos, entonces estas en el templo central, y si ves unas piedras gigantes puedes ir siguiéndolas hasta llegar a la puerta.

JUGABILIDAD

Como yo era más 'jugón' que Fernando yo trabajé más en este aspecto. También el hermano de Fernando aportó ideas y mejoras. El movimiento básico es el del *Wizard's Lair / Atic Atac / Sabre Wulf* con los enemigos que incordian, las vidas, energía... A esto le añadimos elementos para poder interactuar con el otro jugador, conjuros para poder fastidiarle y la posibilidad de luchar contra él y robarle sus objetos.

En vez de tener un arma con munición infinita como en *Atic Atac* (aunque en el *Wizard's Lair* también se acababa), definimos un inventario con unas posiciones en las que poner los objetos que encontrabas. Como el número de posiciones no era muy alto, había que evaluar con que objetos te ibas quedando. Las armas tenían distintas posibilidades. Por ejemplo, la espada es de corto alcance y ralentiza el movimiento, pero no se gastaba.

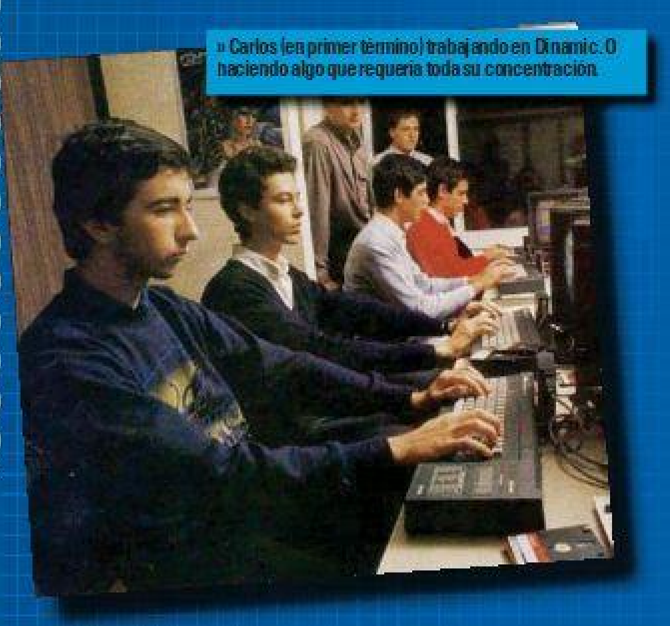
Según ibas consiguiendo los elementos del talismán, éstos te ocupaban espacios en tu inventario y te hacías más vulnerable a los enemigos y al otro jugador.

Había que tener en cuenta dónde estaba el enemigo y qué objetos tenía. También había que conocerse el mapa, si veías que el otro jugador tenía todos los objetos del talismán, había que interceptarle antes de que pudiera llegar a la pantalla de inicio y ganar la partida. De igual forma, si los conseguías tú, más te valía correr puesto que ibas sin armas.

Además, estaba el gran aliciente de poder jugar contra otra persona. Aunque Fernando hizo un espectacular trabajo con la inteligencia artificial, nada puede compararse a estar jugando contra un amigo e ir diciéndolo lo que opinas de las faenas que te va haciendo.

PANTALLA DE CARGA

Aunque la pantalla de carga llama la atención, la verdad es que fue algo bastante sencillo de hacer. Había un libro llamada 'The complete Spectrum ROM Disassembly' por Ian Logan. En este libro estaba perfectamente detallada la rutina de carga del spectrum. Esta rutina básicamente era un bucle que iba leyendo datos y hacía unas pausas para sincronizar. Lo único que había que hacer era que en esas pausas se hiciera algo útil. Era un poco pesado porque eran muy precisas y tenías que durar un tiempo especificado. Así que tuve dividir el juego en porciones que duraran ese tiempo».



» Carlos (en primer término) trabajando en Dinamic. O haciendo algo que requería toda su concentración.

Para más información sobre la creación de *Vega Solaris*, visita la página de Fernando Sáenz:
http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/pg/html/vega_solaris.html

Suscríbete YA a RetroGamer



Los cuatro próximos números de RetroGamer se ponen a la venta en estas fechas:

- Retro Gamer 7: marzo 2014
- Retro Gamer 8: junio 2014
- Retro Gamer 9: septiembre 2014
- Retro Gamer 10: diciembre 2014

Para no perderte ninguno de los cuatro números de Retrogamer de 2014, elige una de estas opciones de suscripción:

Opción 1:

4 números de RetroGamer, + cinta de casete ZX Spectrum Vega Solaris, + cinta de casete para Spectrum La Diosa de Cozumel

Por 32 € (gastos de envío incluidos)

Opción 2:

4 números de RetroGamer, + cinta de casete ZX Spectrum Vega Solaris

¡Por fin editado en formato físico, el juego que Dinamic Software nunca publicó!

Por 25 € (gastos de envío incluidos)



Opción 3:

4 números de RetroGamer, + cinta de casete ZX Spectrum La Diosa de Cozumel

¡La primera versión inédita, producida por el mítico Andrés Samudio antes de fundar Aventuras AD!

Por 27 € (gastos de envío incluidos)

Opción 4:

4 números de RetroGamer, con el 20% de descuento *Por 22 €* (gastos de envío incluidos)

Puedes suscribirte directamente online en: **www.suscripciones-retrogamer.com**

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

***Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los juegos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si el juego elegido se agotara, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.**

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana

INFO

» **Plataforma elegida:** Xbox 360
» **Año:** 2010
» **Compañía:** Sega
» **Desarrollador:** Platinum Games
» **Nombres clave:** Hideki Kamiya (director), Yusuke Hashimoto (productor), Hiroshi Shibata (director de diseño)

DETALLES

» ***Bayonetta* fue el tercero de los cuatro títulos exclusivos que acrodaron Platinum y Sega, tras *Mad World* e *Infinite Space*.**

» **El personaje epónimo volvería a aparecer en el crudo sueltayoyas multi de Platinum *Anarchy Reigns* (2013) y espera secuela en Wii U.**





» [Xbox 360] ¿Es posible crear enemigos finales enormes sin renunciar a la mecánica? Oh, sí.

BAYONETTA

Hideki Kamiya demostró bajo la égida de Platinum que Devil May Cry sólo había sido un aperitivo: con ustedes, el mejor juego de tollinas repartidas por seres mitológicos.

EL TRASFONDO

Capcom echó la trapa al Clover Studio en 2006, formado por los mejores talentos que haya tenido jamás la compañía de Mega Man, y que nos dejaron un puñado de juegos únicos, incluida esa leyenda instantánea que es *God Hand*. Mientras Capcom hundía sus franquicias con secuelas cada vez peores, el Grupo Salvaje Clover formaba Platinum Games y sellaba un acuerdo con Sega para cuatro juegos exclusivos en 2008.

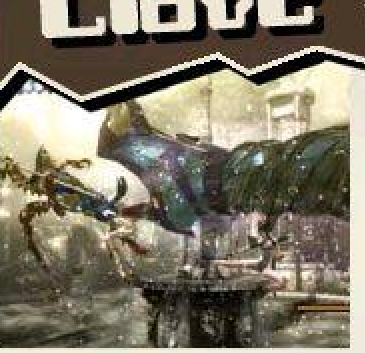
Pero retrocedamos un poco en el tiempo. A Hideki Kamiya, el creador de *Devil May Cry* (que en origen iba a ser un *Resident Evil*), Capcom le ninguneó en 2001 cuando le negó la dirección de *Devil May Cry 2*. Una espinita que se quitaría años más tarde, cuando uno de los colegas de Kamiya en aquella primera aventura de Dante le propuso la idea de hacer otro juego de acción: el germen de *Bayonetta*.

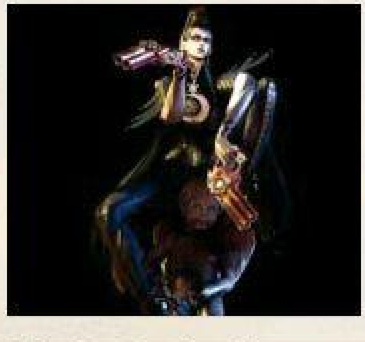
Kamiya quería un juego de acción bruta puro, sin concesiones, pero para el gran público, no para pajeros de los combos. El personaje sería la encarnación de esa pureza, una criatura de la noche que Kamiya define como su mujer ideal «en muchos aspectos». Aunque trató de que el juego no bebiese de nadie, reconoce que hay puntos de cruce con *Devil May Cry*, y que jugó más o menos la mitad de su decepcionante cuarta entrega para documentarse. Kamiya se dio cuenta de que el género se había estancado tanto como la serie que creó en su momento para Capcom, y que solo *Bayonetta* podría redimir tan triste escenario.

EL JUEGO

Bayonetta es el compendio perfecto de todo lo que quería ser Platinum, una compañía obcecada en devolver a los juegos japoneses su fama de originalidad chiflada y precisas mecánicas depuradas hasta las esencias... Pero sin perder el respeto a los orígenes. Todo el juego está trufado de referencias tanto a Clover como a Sega: visuales, jugables, incluso los diálogos tienen el descaro inconexo de ambos legados. Un juego de culto, abanderado de virtudes que su generación ha ido olvidando

Puntos Clave




PlayStation MAL

La versión de PS3 era manifiestamente inferior a la de Xbox 360, con un baile de tirones que aniquilaban la exigente chicha técnica de su sistema de combate.

Ya, pero pelazo

¿Es sexista que la heroína dependa de su pelazo para aporrear y vestirse? ¿Y qué ambos sean incompatibles entre sí? Bayonetta es la FEMEN de los juegos de mamporros.

Nostalgia chic

Lo bueno de tener contrato con Sega es que pudieron meter referencias paródicas directas tanto a *After Burner* como a *Space Harrier*. Con su BSO. Lloramos.

Fly Me To The Moon

La presencia constante del himno bunge pone el punto elegante al título, hasta el punto de que el juego se cierra con la versión de 1963 de Brenda Lee. Repetid con nosotros: buen gusto.

Bayonetta y Wii U

Platinum tiene ahora exclusividad con Nintendo. Esperamos que *Bayonetta 2*, aunque sin dirección de Kamiya, sea el juego que resucite la consola. Para nosotros ya lo es.


» [Xbox 360] Quizás el único punto negro del juego sea la aparición de QTE.


» [Xbox 360] El tratamiento de la mitología judeocristiana nos dio monstruos (perdón: ángeles) de pesadilla


» [Xbox 360] El color en *Bayonetta* es subversivo: ella viste tonos fríos; los enemigos, cálidos; la acción es toda luz.



Lo que opinó la prensa

X360
Nota: 9/10
«Tan difícil para la mayoría como celestial para unos pocos, *Bayonetta* se come a *Devil May Cry* como pináculo de los juegos de acción violenta. Esperamos la secuela con ansia».

games™
Nota: 9/10
«Salerosa, elegante y deslenguada, *Bayonetta* rebota entre lo ridículo y lo sublime. El juego es un viaje de diez horas hacia lo obscenamente brillante y lo brillantemente obsceno».

sin remedio. Un título único que brilla como un faro en un catálogo tristísimo. *Bayonetta* es puro jeu de vivre.

El trasfondo nos presenta un universo de ángeles alienígenas, tan esotérico como ajeno al entendimiento humano. Un mundo extraño que solo se entiende mediante la acción: el título, de partida, nos lanza a unas ruinas flotantes de gravedad caprichosa y planos aberrantes, donde el espacio y el tiempo dejan de tener sentido y solo importa el combate. El jugador termina haciéndose tres preguntas en esos primeros minutos: «¿qué está pasando? ¿Por qué todo esto? ¿Cómo puede molar tanto algo tan aparantemente carente de sentido?». Kamiya juega con esa desorientación lanzando una variedad de escenarios y propuestas en los que cada nivel es su propio universo, tejiendo una historia con hebras que van desde Lovecraft hasta la barra de un strip-club en un torbellino de frescura explosiva: peleamos sobre misiles, disparamos a bordo de una moto, recorremos palacios celestiales y alternamos entre dimensiones.

Todo con unos controles deliciosos: todo el juego surge de su mecánica, Bayonetta es Alicia y el País de las Maravillas empieza en esas pantallas de carga que nos permiten practicar combos, forjados con la misma maestría y entrega que el salto en *Super Mario 64*. Aquí no hay combo gratuito: cada uno de los cientos de movimientos de Bayonetta, de esa fusión malabar perfecta entre balacera y castañazo existen por algún motivo de directa aplicación, no solo para evitar el aburrimiento del jugador y lucir un molonismo falso y barato (y sí, Kratos: hablamos de ti).

Lo mejor es que lo hace todo con un cariño hacia el jugador al que estamos poco acostumbrados: es el mundo de *Bayonetta* el que no podemos entender de primeras, no su curva de aprendizaje, que nos coge de la manita con unos cuantos movimientos básicos y nos suelta como un orgulloso padre viendo como su hijo avanza en bici sin ayuda por primera vez. A las pocas horas estamos desatando todo tipo de combinaciones impensables, patinando entre enemigos, invocando demonios hechos de pelazo, bombardeándolo todo, disfrutando cada maldito segundo de ese pozo sin fondo de ideas: *Bayonetta* es maravilla, sorpresa y, lo mejor de todo, un juego que no te arrebata nunca (si exceptuamos cinemáticas pasadas de revoluciones, subidas al once, el Jackass preciosista del CGI).

Todo rematado con una montaña de referencias que cualquier lector de Retro Gamer disfrutará sin medida: desde *Mega Man* hasta *Sonic*, con un tendero que se ríe directamente del de *Resident Evil 4*, y niveles basados directamente en *After Burner*, *Space Harrier* y otros clásicos, mientras la propia Bayonetta dedica guiños al legado de Clover, desde *Viewtiful Joe* hasta *Okami*.

POR QUÉ ES UN FUTURO CLÁSICO

Bayonetta es un juego-trampa: desde fuera parece un compendio de excesos, sobresexualización y estética desbocada que sólo podría atraer a los jugadores más especialitos. Pero desde el primer toque de botón es un juego casi perfecto, único, que solo pide una mente abierta a cualquier jugador para llevarle por una de las campañas más memorables de nuestra vida. Y que firma la muerte de los juegos de panadería con una política de tierra quemada: cada aparente exceso lleva el género más allá, una y otra vez, hasta ejecutarlo con un trompazo universal -literalmente- al que *Ashura's Wrath* (el único que ha entendido un poco de qué iba todo esto, porque el *DmC* de Ninja Theory desde luego no lo ha hecho) mira cómo miran los huerfanitos dickensianos las opíparas cenas de los multimillonarios. No creemos en el término «juego de autor», pero desde luego *Bayonetta* es un juego de estudio: una joya que brillará a lo largo de varias generaciones.

TOP 25 JUEGOS DE SNES

Los lectores ingleses de Retro Gamer eligieron sus juegos favoritos de SNES. ¿Echas alguno en falta?

POR_BRUNO_SOL



SimCity

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD
AÑO: 1991 GENERO: ESTRATEGIA

25 **Will Wright** nos brindó la oportunidad de vivir las alegrías y las miserias de crear y gestionar una gran urbe, en una franquicia unida irremisiblemente al PC, aunque la primera entrega llegó a casi todos los sistemas imaginables. La versión SNES vino firmada por Nintendo EAD en lugar de Maxis, y los japoneses supieron darle un toque especial, incluyendo la aparición de Bowser como uno de los desastres «naturales» que asolaban nuestra bonita capital de provincias. Ríase usted de Godzilla.

ActRaiser

DESARROLLADOR: QUINTET
AÑO: 1990 GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN

24 **La inolvidable** música de Yuzo Koshiro arropaba este peculiar combo de acción y simulación divina, que convertía en píxeles el viejo dicho de «a Dios rogando y con el mandoble dando». La alternancia entre las fases de acción y la de gestión celestial (con su querubín) acabaron lastrando el ritmo del juego, algo que Quintet remediaría en la secuela, enfocada unicamente a la acción. Ironicamente, esta no tuvo tanto éxito. Será que al final nos iba más el rollo pío.





Cybernator

DESARROLLADOR: NCS CORP
AÑO: 1992 GÉNERO: SHOOT-'EM-UP

23 **Los amantes** del género mecha abrazamos con pasión este cartucho, conocido entre los fans del mercado de importación (y no nos engañemos, los parroquianos del Super Wild Cart) por su nombre japonés: *Assault Suits Valken*. Espectacular y tremendamente exigente, *Cybernator* dejó para la historia la escena del malo pegándose un tiro (censurada en occidente) y un villano con un nombre un tanto familiar: Generalissimo Francisco Flako.





Zombies Ate My Neighbours

DESARROLLADOR: LUCASARTS
AÑO: 1993 GÉNERO: RUN-AND-GUN

22 La noticia del cierre de LucasArts cayó como un mazazo entre los nostálgicos de las aventuras gráficas. Pero no hay que olvidar que además de deleitarnos con los hijos del SCUMM y las múltiples adaptaciones de Star Wars (porque hubo alguna buena), la división de videojuegos de George nos regaló esta maravilla cooperativa, en la que una pareja de chavales, Zeke y Julie, se convertían en la última línea de defensa frente a zombis, vampiros y alienígenas.

Zombies Ate My Neighbours era un auténtico festín de colorido y guiños al cine de terror, con el que, muchos años antes de que Capcom pariera *Dead Rising*, pudimos comprobar la utilidad de las herramientas domésticas (cortadoras de césped, cubiertos, pistolas de agua...) para acabar con la legión de monstruos que están acabando con el American Way of Life a golpe de mordisco. A lo largo de sus 55 niveles, nuestra misión principal era rescatar con vida al menos a uno de los vecinos que dan título al juego, antes de que estos se convirtieran en el almuerzo de hombres lobo, aliens, hormigas gigantes y, por supuesto, los siempre carismáticos zombies. A pesar del estatus de juego de culto cosechado durante estos últimos años, el cartucho tuvo unas ventas bastante discretas en su día, lo que le ha convertido en una codiciada pieza de coleccionista. Vamos, una historia bastante parecida a la de *God Hand* (sí, buscamos cualquier excusa para hablar del clásico de Platinum Games, porque lo merece).

Por cierto, el diseñador de *Zombies Ate My Neighbours*, Mike Ebert, es actualmente uno de los componentes de Toys For Bob, el estudio responsable del lucrativo fenómeno *Skylanders*. Las vueltas que da la vida.



Super Aleste

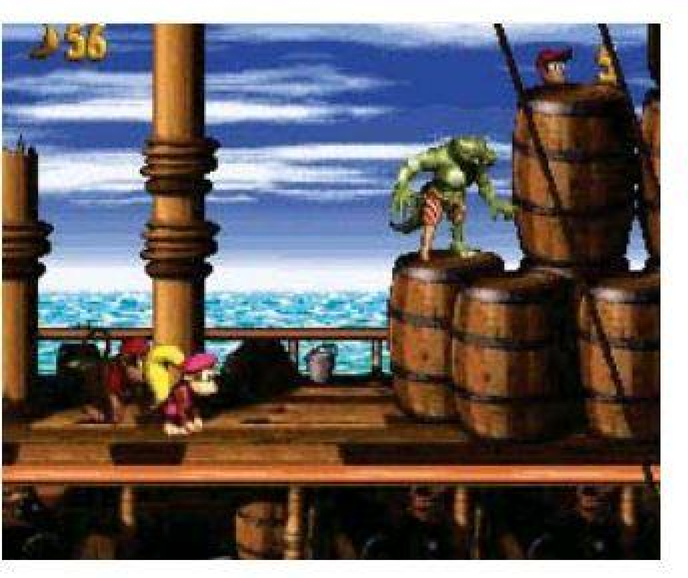
DESARROLLADOR: COMPILE
AÑO: 1992 GÉNERO: SHOOT-'EM-UP

20 Que los ingleses hayan elegido este cartucho (conocido en EE.UU. como *Space Megaforce*) por encima de clásicos del calibre de *Axelay* o *Super R-Type* puede daros una idea del impacto que causó (y sigue provocando) el shooter de Compile. La saga *Aleste* siempre ha garantizado dos cosas: una mecánica ejemplar y una banda sonora alucinante. *Super Aleste* no es una excepción, especialmente en lo primero, ya que incorporaba no sólo un arsenal de lo más variado, sino la posibilidad de cambiar la rutina de disparo de cada arma, algo imprescindible para sobrevivir en medio de la maraña de naves y proyectiles enemigos. Eso, y el uso del Modo 7, le bastó para conquistarnos.

EarthBound

DESARROLLADOR: APE/HAL LABORATORY
AÑO: 1994 GÉNERO: RPG

19 Si supiérais lo cerca que estuvo este cartucho de llegar a las SNES europeas, os tiraríais de los pelos. Al final la adaptación occidental del *Mother 2* de Shigesato Itoi se quedó al otro lado del charco, en una exquisita edición en caja grande que incluía tarjetas con olores y que alcanza precios de vértigo en eBay. El paso de los años convirtió a *EarthBound* en la mayor pieza de culto del catálogo SNES, hasta el punto de que la propia Nintendo acabaría publicitando su aparición en la Consola Virtual de Wii U como si se tratase del 2º advenimiento del Salvador. No es para menos: este juego ya justifica la compra de una Wii U. Y es más asequible que el original.



Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

DESARROLLADOR: RARE
AÑO: 1995 GÉNERO: PLATAFORMAS

21 El corazón de los lectores de la Retro Gamer inglesa estuvo dividido entre las distintas entregas del plataformas prerenderizado de Rare, lo que impidió al primer *DKC* alcanzar un puesto más alto en esta lista. Diddy y Dixie se lanzaron al rescate del entrañable Donkey Kong en una secuela que si bien carecía del impacto del original, supo suplirlo con grandes dosis de jugabilidad. El talento de los ingleses para explotar el ya venerable hardware de Nintendo se extendería a una tercera entrega, mientras luchaban como Quijotes frente al imparable empuje de los entornos poligonos y unas consolas infinitamente más potentes llamadas PlayStation y Saturn.





Super Mario All-Stars

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD

■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

18 En una jugada de inmensa astucia comercial, Nintendo recopiló en un único cartucho las tres primeras aventuras de Mario en NES, más un extra realmente jugoso en unos tiempos en los que los emuladores eran aún ciencia-ficción: el exigente *Super Mario Bros 2* (hasta entonces inédito fuera de Japón) bajo el título *The Lost Levels*. Su sustituto en occidente (aquella marciana adaptación de *Doki Doki Panic*) también formaba parte de este jugosón cóctel, todos ellos con gráficos y sonido mejorados. Acabaría teniendo una reedición, un año más tarde y en exclusiva para occidente, que añadió el mítiquísimo *Super Mario World* a la ecuación. Se comercializó por separado y en forma de bundle junto a la SNES, en uno de los packs más ansiados por los chavales de la época.

Super Tennis

■ **DESARROLLADOR:** TOKYO SHOSEKI

■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** DEPORTIVO

17 Aunque al principio no tuvo el halo de vendemáquinas que acompañaba a otros lanzamientos del catálogo inicial de SNES como *Super Mario World* o incluso *Super Soccer*, este simulador nos enganchó durante años gracias a su impecable control, capaz de satisfacer por igual al jugador novato y a los maestros de la raqueta. La fórmula sería imitada más tarde por Namco en *Smash Court Tennis* e incluso, guardando las distancias, por Sega en *Virtua Tennis*. Dominar el saque matador y los efectos se convirtieron en nuestra obsesión, mientras desafiábamos la resistencia del pad de SNES en maratonianos piques contra amigos, parientes y, en nuestro caso, cierto directivo de Nintendo España, belga para más señas, cuya obsesión por este cartucho es digna de estudio.





Super Bomberman

■ **DESARROLLADOR:** HUDSON SOFT

■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

16 Al igual que ha sucedido con los *Donkey Kong Country*, *Super Bomberman* debería estar mucho mas arriba en esta lista, de no haber sido porque los votos ingleses se han despedigado entre las numerosas entregas de la franquicia de Hudson que llegaron a SNES (tiene más secuelas que *Acorralado*). Como bien sabe cualquier persona de bien que se haya adentrado en este universo de bombas, power-ups y maquiavélicas explosiones en cadena, los *Bomberman* en solitario eran un tostón, pero la diversión aumentaba exponencialmente cuanto más jugadores se sumaban a la fiesta dinamitera. Para tal propósito, Hudson y HORI fabricaron el Super Multitap, con el que podíamos llegar a conectar cuatro pads extra a la SNES (cinco en total). El resultado: la experiencia en grupo más divertida que se pudo vivir en los 90, con los pantalones puestos. Al menos en Super Nintendo. Porque posteriormente llegaría el *Bomberman* de Saturn con su pantalla 16:9 y diez jugadores simultáneos. Aquello fue el punto álgido de nuestras vidas.



Donkey Kong Country

■ **DESARROLLADOR:** RARE

■ **AÑO:** 1994 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS



15 Rare heredó el personaje creado por Miyamoto y le hizo protagonista de uno de los mejores plataformas 2D de la historia. Para el recuerdo, los ácidos comentarios de Cranky Kong (el DK original) en el manual del juego. Y ese pedazo de BSO.

Chrono Trigger

■ **DESARROLLADOR:** SQUARE

■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** RPG

14 Square reunió a un dream team de lujo: Sakaguchi (*Final Fantasy*), Hori (*Dragon Quest*) y Akira Toriyama para crear una de las cimas del JRPG. Viajes en el tiempo, un príncipe rana, un transformer rockabilly… *Chrono Trigger* es la prueba de que Dios existe.

Star Fox

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD/ARGONAUT SOFTWARE ■ **AÑO:** 1993

■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP



13 Miyamoto y Jez «Starglider» San unieron fuerzas para crear esta maravilla poligonal, hasta entonces impensable en SNES, gracias al chip Super FX. Ojo a esas teorías locas acerca de las piernas de los personajes.

Final Fantasy VI

■ **DESARROLLADOR:** SQUARE

■ **AÑO:** 1994 ■ **GÉNERO:** RPG

12 Muchos seguimos proclamándole el mejor *Final Fantasy* de todos los tiempos. Con argumentos difíciles de rebatir: momentos inolvidables (la ópera), una BSO que exprimió el chip de la SNES al 110% y el mejor villano de toda la franquicia, Kefka. Ni Sephiroth ni gaitas.

F-Zero

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD

■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** CONDUCCIÓN



11 Pocos juegos explotaron, en los albores de la SNES, el modo 7 con tanto talento y desparpajo. Era difícil como el infierno, y el control de los vehículos futuristas nos sacaba de quicio… pero menudas melodías, amigos. 20 años después, podemos tararearlas de memoria.



Super Castlevania IV

■ **DESARROLLADOR:** KONAMI
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS/ACCIÓN

10 No creo que podamos añadir mucho más sobre *Super Castlevania IV* que no haya contado su director en las páginas de este mismo número. Ueno y su equipo supieron recoger el testigo de las entregas de NES y mejorar la fórmula con detalles geniales (ese látigo, el ingenioso uso del Modo 7). Es cierto que al juego le cuesta arrancar, pero tras un par de fases algo sosas, *Super Castlevania IV* despliega toda su grandeza, alcanzando unas cotas jugables y sonoras que ni siquiera su sucesor, *Castlevania: Vampire's Kiss / Dracula X*, pudo alcanzar. Posteriormente la franquicia alcanzaría su cénit con *Symphony Of The Night*, pero si quieres acción old-school y restallido de látigo, este cartucho debería estar siempre cerca de tu Super Nintendo. Y si es el japonés, mejor.



Secret Of Mana

■ **DESARROLLADOR:** SQUARE
■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** ACTION-RPG

9 Con el cartucho original PAL a precio de oro en eBay, los ingleses han colocado, con toda justicia, este inolvidable Action RPG entre el top-10 de los esenciales de SNES. Y no vamos a culparles por ello. *Secret Of Mana* tenía unos gráficos encantadores, una mecánica irresistible, una buena historia y además ofrecía la, nada habitual, oportunidad de combartir la aventura con otros dos jugadores, que podían sumarse al juego, o abandonarlo, en todo momento, con solo conectar otros dos pad a la consola. Si te lo perdiste en su día, y no quieres empeñar la dentadura de oro del abuelo para adquirir una copia en buenas condiciones, puedes encontrarlo en el catálogo de la Virtual Console de Nintendo, o tirar también por el port de iOS. En este último caso te costará 8 euretes, pero merecen la pena.



Pilotwings

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** SIMULADOR

8 A medio camino entre la demo técnica y la simulación (y alentando nuestra pasión por hacer el asno), *Pilotwings* fue posiblemente la mayor excentricidad del catálogo inicial de SNES, una marcianada maravillosa. Nintendo sacó pecho y mostró al mundo las posibilidades que ofrecía el Modo 7 a través de cuatro eventos: paracaidismo, ala delta, vuelo en biplano y jetpack. Tan espectacular como exigente, *Pilotwings* nos hizo perder un montón de tardes mientras aprendíamos a aprovechar las corrientes de aire en el ala delta y asombrábamos a nuestros primos (sí, esos que seguían con el PCW) con sus espectaculares rotaciones del escenario. Años más tarde Nintendo recuperaría la franquicia en N64 y, más recientemente, apeló a nuestra nostalgia con *Pilotwings Resort* para 3DS. Pero ya no fue lo mismo.



Contra III: The Alien Wars

■ **DESARROLLADOR:** KONAMI
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

7 Si hablamos de demostraciones de músculo del Modo 7, hay que mencionar forzosamente a Konami y su deslumbrante *Contra III*. Los europeos volvimos a tragarnos, una vez más, la ridícula sustitución de Bill Gryzor y su camarada por robots (bajo el título, como no, de *Super Probotector*), pero lo hicimos con una sonrisa, abrumados por unos jefazos impresionantes y una inolvidable banda sonora. Difícil como él sólo (¡para eso era un *Contra*, qué diablos!), *The Alien Wars* arrancaba a lo grande y ya no quitaba el pie del acelerador, fase tras fase, encadenando situaciones tan espectaculares como maravillosamente absurdas. El tortugón, el primo gigante del T-800 irrumpiendo en el ascensor, el piojo saltarín que coronaba la primera de las dos fases de desarrollo cenital… Konami y *Contra* en toda su gloria.





Super Metroid

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO R&D1/INT. SYSTEMS
■ **AÑO:** 1994 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN/AVENTURA



5 **Pocos juegos han** justificado mejor la etiqueta Super que esta secuela del clásico de NES de Gumpei Yokoi. Incontestable obra maestra, *Super Metroid* sigue sorprendiendo hoy en día por su jugabilidad, ambientación y diseño de niveles. Puede que su arranque no sea muy espectacular, pero el juego iba ganando en intensidad a medida que sumábamos horas de juego en una aventura sencillamente inolvidable. Por cierto, alguien debería investigar algún día las similitudes entre el *Metroid* original y *The Sacred Armour of Antiriad*, ambos de la cosecha del 86.

Super Mario World 2: Yoshi's Island

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

6 **Nintendo lo tenía** muy crudo para superar al *Super Mario World* original, y tomó una decisión tan arriesgada como genial: convertir a Yoshi en el protagonista, relegando al fontanero a la forma de un bebé llorón, al que teníamos que proteger a toda costa. Miyamoto y su equipo recurrió al chip Super FX 2 para pulverizar los límites gráficos de la SNES con efectos visuales que parecían restringidos a las nuevas consolas de 32 bits. Todo ello con una estética de libro infantil en el que los gráficos daban el aspecto de estar realizados con ceras y lápices de colores. Pocas veces nos lo hemos pasado mejor haciendo de niñera.

Super Mario Kart

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

4 **Otra muestra más** de las posibilidades que ofrecía el Modo 7 y la genialidad de Nintendo, capaz de crear una nueva y lucrativa franquicia a partir de algo tan simple como las carreras de karts. Ojo, simple a primera vista, porque detrás de los adorables personajes del universo Mario había un cartucho apasionante, repleto de piques para dos jugadores en pantalla partida y power-ups ya míticos como los plátanos o los caparazones rojos y verdes. Todo el mundo ha tenido un cuñado que presumía de dominar los derrapes como nadie.

Street Fighter II Turbo

■ **DESARROLLADOR:** CAPCOM
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** LUCHA

3 **El alfa y** el omega de los juegos de lucha, y uno de los principales responsables de la migración de los salones recreativos al cuarto de estar. Y es que para qué seguir haciendo cola en los billares del barrio, moneda de 25 pelas en mano, cuando podíamos ejecutar hadoukens desde la comodidad del hogar, con un port perfecto de la placa original. En los años sucesivos el género ganaría en complejidad y espectacularidad (gracias a SNK y su desfile de *KOFs*) pero nunca volvimos a sentirnos igual que cuando logramos encajarle un Perfect al repelente vecino del 5º.



The Legend Of Zelda: A Link To The Past

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** ACTION-RPG

2 **El reciente lanzamiento** en 3DS de *A Link Between Worlds* supone un merecido reconocimiento a un juego demasiado tiempo ensombrecido bajo la grandeza de *Ocarina of Time*. Nadie duda de la maestría del clásico de N64, pero no por ello debemos restar un ápice de gloria al *Zelda* de SNES, una aventura colosal que supuso un salto de gigante, no sólo en gráficos sino en mecánica y jugabilidad, respecto a las dos entregas de NES. Toda una generación de potenciales cirujanos y arquitectos se fue al garete, tiernos infantes absorbidos por la magia de un cartucho rebosante de secretos y detalles geniales, que amortizaba, y de qué manera, cada peseta invertida en él. A pesar de sabernos el juego de memoria, todos corrimos a comprarnos, años más tarde, el port a GBA. Como para perdérselo.





Super Mario World

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD **AÑO:** 1990 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

1 **No albergábamos ninguna** duda en que los ingleses votarían a este cartucho como el mejor de la historia de SNES. Nintendo se aseguró el éxito de su nueva consola al incluir una copia de *Super Mario World* en cada Super Nintendo. Eran otros tiempos, mucho más civilizados y amables que los actuales, y predominaba más el sentido cómun de asegurar la penetración del nuevo sistema en cada hogar de EE.UU., Japón y Europa que la codicia por vender de manera independiente un cartucho que todos nos habríamos comprado, tarde o temprano. Al fin y al cabo era la misma jugada que había garantizado el éxito de la NES, y que volverían a utilizar muchos años más tarde con Nintendo 64.

A estas alturas, explicar las razones del éxito de *Super Mario World* carece de sentido. Dudo mucho que haya alguien sobre la faz de la Tierra que no haya hecho el cabra con la capa o haya hecho hervir la fuente de alimentación de la consola durante esas maratonianas jornadas en pos de desbloquear el nivel 96 del juego. La mecánica del cartucho no se alejaba demasiado de lo visto en *Super Mario Bros 3*, pero Nintendo añadió un elemento de exploración que nos dejó turulatos. La gran mayoría de los niveles escondían atajos hacia otras fases, de tal manera que nuestra principal obsesión no era llegar a la meta, sino descubrir la forma de alcanzar esa casa encantada que se desviaba de la ruta marcada en el mapa, o llegar a ese interruptor gigante que haría materializarse esos bloques azules que habíamos visto a lo largo de los anteriores niveles. Incluso era posible llegar hasta Bowser en un suspiro, si sabíamos como alcanzar los niveles estrella, bastante más puñeteros que los normales, que nos conducirían a la entrada lateral del castillo del archienemigo de Mario.

Super Mario World nos hizo adentrarnos en cuevas, surcar los cielos a lo Superman mientras planeábamos con una capa amarilla, bucear, pegarnos cual piojos a las rejas y cabalgar a lomos de un dinosaurio tragón llamado Yoshi. Reducimos a escombros las guaridas de Ludwig, Iggy, Lemmy, Roy, Wendy, Morton y Larry. Nos hizo desconfiar de la primera puerta que aparecía ante nuestros ojos en las mansiones encantadas. El mejor plataformas 2D de la historia nos hizo amar nuestra SNES hasta niveles casi patológicos. Posteriomente llegaría la revolución poligonal de *Super Mario 64*, pero siempre guardaremos en nuestro corazón esa primera partida con *SMW*. Hasta el fin de los días.

¿Por qué lo adoramos?

Secretos a cascoporro

Pocos juegos de plataformas pueden presumir de esconder tantos secretos como *SMW*. Acabar un nivel era lo de menos: lo importante era encontrar esas rutas ocultas y completar los 96 mundos.



Verde que te quiero verde

Yoshi fue la gran incorporación de *SMW* al bestiario del fontanero bigotudo. No sólo era capaz de jamarse todo lo que se movía, sino que era imprescindible para alcanzar determinados lugares.

Diseño perfecto

Los niveles de *SMW* son un auténtico prodigio, capaces de enamorar a madres y hardcore gamers por igual. La jugabilidad de siempre de los Mario, unida a la maquiavélica colocación de puertas secretas.

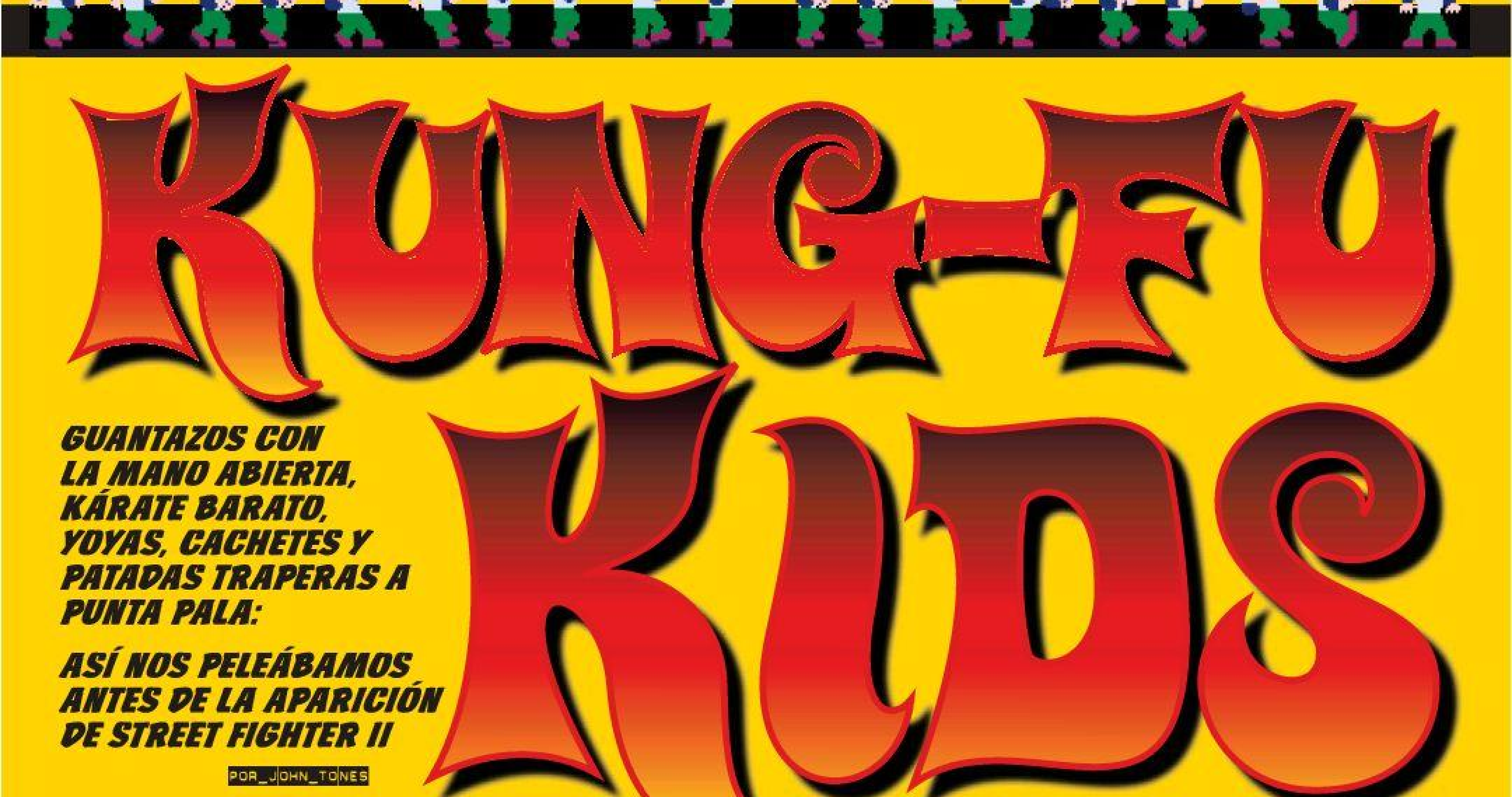


Estrellita, estrellita

Star Road, una oculta sucesión de niveles superpuñeteros con sus propias salidas ocultas. El camino más rápido para llegar hasta Bowser.

Un clásico inmortal

SMW amortizaba cada peseta invertida en la SNES, gracias a una mecánica impecable, toneladas de secretos y las encantadoras melodías de Koji Kondo. Es un tesoro que deberás compartir con tus hijos, ya sea desempolvando la vieja SNES o a través del port a GBA.



KUNG-FU KIDS

GUANTAZOS CON LA MANO ABIERTA, KÁRATE BARATO, YOYAS, CACHETES Y PATADAS TRAPERAS A PUNTA PALA:

ASÍ NOS PELEÁBAMOS ANTES DE LA APARICIÓN DE STREET FIGHTER II

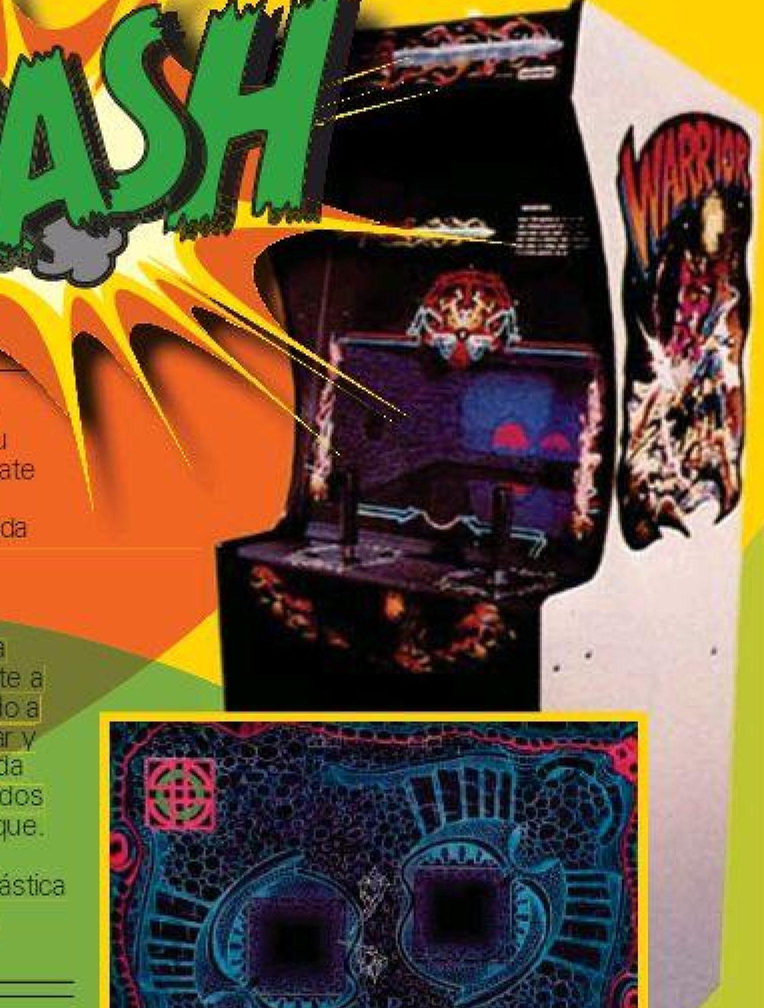
POR_JOHN_TONES

Pocos juegos han marcado una era con la misma intensidad y calado que *Street Fighter II*. Para muchos es el paradigma de los juegos de combate, pero existen sin embargo muchos precedentes del mítico título de Capcom. Muy primitivos, a menudo medio injugables debido a su experimentación con las formas y los manejos, tosquísimos en ocasiones, repletos de hallazgos gráficos y de mecánica en otros, todos estos precedentes de *Street Fighter II* comparten una serie de características comunes que prácticamente han desaparecido del género hoy.

La principal de todas ellas es que no son juegos excluyentes si nunca antes los has jugado. Aunque *Street Fighter II* es un juego relativamente sencillo para los cánones habituales hoy en el género, es un título donde un novato es vencido fácilmente por alguien con experiencia. La profundidad de su juego, solo incrementada en títulos posteriores dentro y fuera de la serie, y los millones de partidas que se han jugado a él, han hecho que hasta errores imposibles de prever por los programadores, como los *cancels*, se hayan convertido en lenguaje reglamentado (y prolongado) de los juegos de lucha.

Aquí vamos a repasar unos juegos mucho más elementales, debido en parte a las limitaciones técnicas de los soportes para las que se desarrollaron (en los sistemas domésticos, por ejemplo, un joystick direccional y un solo botón de acción), y en parte debido a que por el origen arcade de muchos de ellos, no se atrevían a alienar al jugador con complicados sistemas de juego. Se trata de juegos ambientados en combates de artes marciales reglamentados, aunque no exclusivamente. De uno contra uno, aunque no exclusivamente. De experimentos aislados que no prosperaron en la creación de un género, aunque, en fin, no exclusivamente: se puede rastrear el origen de muchas convenciones actuales de los juegos de lucha, aquí, en los mayores soplamocos de los ochenta. Bienvenidos a la lucha auténtica y que gane el mejor.

SCREEEAAAAAWR



WARRIOR

ARCADE
VECTORBEAM / 1979

El pionero oficial de los juegos de lucha tenía una perspectiva singular y un estilo de juego extremadamente primitivo, pero debemos reconocer, qué remedio, su visionaria mecánica y perspectiva. Le precedió en términos de juegos de combate Sega y su tosquísimo *Heavyweight Champ* en 1976, pero al ser un juego de boxeo lo dejamos aparte (aunque en estos primeros tiempos no había demasiada diferencia, en términos jugables, entre deporte de caballeros y jarana de bar).

De gráficos vectoriales violentamente añejos y abstractos, en ocasiones indescifrables debido a la perspectiva absolutamente cenital que toma el jugador, *Warrior* nos presenta a dos caballeros intercambiando espadazos con una gracilidad que no recuerda precisamente a los tres mosqueteros, sino más bien a un cimmerio borracho. De resolución técnica tirando a infame, con un delirante sistema de detección de colisiones que es para echarse a temblar y unas reglas absolutamente injustas (tu contrincante puede bloquear, tú no), lo peor sin duda es el sistema de control: debido a limitaciones técnicas, el proyecto inicial de mueble con dos joysticks tuvo que ser reducido a uno, con un botón para cambiar entre movimiento y ataque. Por supuesto, como de costumbre, nosotros nos quedamos con lo bueno: la cacofónica banda sonora, los crudísimos fondos sobreimpuestos sobre los vectores y la economía plástica general le dan un toque macabro que te hace recordarlo, y esto es una promesa, mucho, mucho mejor de lo que realmente era.



KARATE CHAMP

ARCADE
TECHNOS / 1984

A pesar de la cómica banalidad que desprenden sus gráficos (¡los toros!), *Karate Champ* puso la primera piedra en la fundación del género de la simulación de combate gracias a un acabado gráfico elegante y perfecto y unos controles asombrosamente precisos ejecutados, estos sí, con dos joysticks. La cosa funciona así: uno de ellos gestiona el movimiento del luchador y el otro, solo o combinado con el primero, despliega una variedad de movimientos lo suficientemente amplia como para que los combates sean profundos y con cierto toque estratégico (bloqueos a dos alturas -fue el primer juego del género con este movimiento, y se hace igual que en *Street Fighter II*, alejándose del rival-, patadas a tres alturas con o sin salto, puñetazos desde todas las posiciones...)

Detalles de auténtica genialidad (soltar los joysticks a mitad de un movimiento lo interrumpe y devuelve al luchador a su posición de reposo) puntúan un desarrollo sencillo y comprensible, basado en las reglas de los combates de artes marciales auténticos, por puntos según contacto de los luchadores. Es decir, que no hace falta que las luchas acaben siempre en KO, por mucho que un patadón en la jeta del rival provoque una considerable satisfacción. El éxito propició una versión para dos jugadores que, como es de imaginar, es ya el despiporre, y además de un tutorial previo (inaudito en un arcade de la época) hay fases de bonus entre combate y combate, lo que sienta un precedente que se popularizaría años después.



BAM



KARATEKA

APPLE II - AMSTRAD CPC - ATARI 2600 - ATARI 7800
ATARI ST - COMMODORE 64 - DOS - NES - ZX SPECTRUM - MSX
JORDAN MCHENER / 1984

Pasados todos estos años, posiblemente aún no se ha programado un juego que transmita con tanta fidelidad la sensación de estar dentro de una película de artes marciales: la culpa es del diabólico dominio de Jordan Mechner para crear juegos que, sin dejar de ser juegos, se comportan y respiran como una película. Un trabajo esencialmente de atmósfera, puntuado por una banda sonora que, más que un soniquete de fondo, reacciona a lo que sucede en pantalla. Y culminado por el ya clásico trabajo gráfico rotoscopiado del programador, que culminaría en *Prince of Persia*.

Karateka es, como todos los juegos clásicos de Mechner, endemoniadamente difícil: técnicamente es complicado de controlar y hay innumerables formas de morir de un solo golpe, hoy conocidas por todos (hay que estar en posición de combate para pelear, por ejemplo), pero que en su día condujeron a la locura a más de uno. Por no hablar de la sorpresa final, una chifladura destornillante pero que en 1984 posiblemente estuvo acompañada de algún Apple II saliendo por alguna ventana.

Karateka fue portado a unos cuantos sistemas domésticos de la época, ninguno comparable al original de Apple II. La versión de Atari ST es preciosa, pero injugable. La de NES es decente pero simplifica el sistema de combate. La de Gameboy es fea, rarísima y no salió de Japón. Disfrutó de un reciente remake en 3D, curioso y muy digno.

YIE AR KUNG-FU

ARCADE - NES - MSX - COMMDORE 64 - ZX SPECTRUM
AMSTRAD CPC - ACORN ELECTRON - BBC - GBA
KONAMI / 1985

Una auténtica maravilla con un ingenioso aunque sencillo e intuitivo sistema de combate: hay dos botones de acción, puñetazo y patada, que combinados con cada una de las ocho direcciones del joystick da lugar a 16 golpes distintos. Lo particular: no hay animaciones intermedias, por lo que los combates se convierten en una sucesión de golpes sin descanso puntuados por unas milésimas de segundo en las que el luchador que recibe queda aturdido, momento que los verdaderos ases del kung-fu deben aprovechar para encadenar más golpes, dando pie a sequísimas longanizas de porrazos ininterrumpidos.

Sin embargo, lo que hace realmente especial a *Yie Ar Kung-Fu* es su soberbio plantel de luchadores, claro antecedente de las recuas de asnos que nos regalaría el género en su edad de oro. Cada uno con sus debilidades y fortalezas, a menudo equipados con un arma y envuelto todo en un ambiente de infrapelícula de artes marciales dinásticas de los setenta, música ratonera incluida, *Yie-Ar Kung-Fu* es un festival para los amantes del kung-fu clásico y los juegos de combate frenéticos y sin muchas monsergas.

El juego disfrutó de unas cuantas conversiones, la mayoría de ellas sin ningún fuste, al perder el doble botón de acción del original. Más interesante fue el port para GBA incluido en *Konami Collector's Series: Arcade Classics*, que no solo redibujaba con gusto el original (como el también estupendo remake para Xbox Live Arcade, ya no disponible), sino que permitía, vía cable, partidas de dos jugadores controlando cualquier personaje.







THE WAY OF THE EXPLODING FIST

COMMODORE 64 - BBC MICRO - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC
BEAM SOFTWARE / 1985

Quizás mi favorito personal, en su versión original de Commodore 64 (las demás son inferiores, pero defendibles), de todo el subgénero de juegos de lucha pre-locurón noventero. *The Way of the Exploding Fist* alcanza un nivel de elegancia gráfica pocas veces igualada en los 8 bits, y la mecánica va a la par: aunque en el fondo no es más que una sensata y estupenda adaptación de las ideas de *Karate Champ* a las posibilidades de los ordenadores domésticos (un solo mando de control, un botón de acción), la maravillosa sobriedad con la que está ejecutado lo coloca entre los logros de la época.

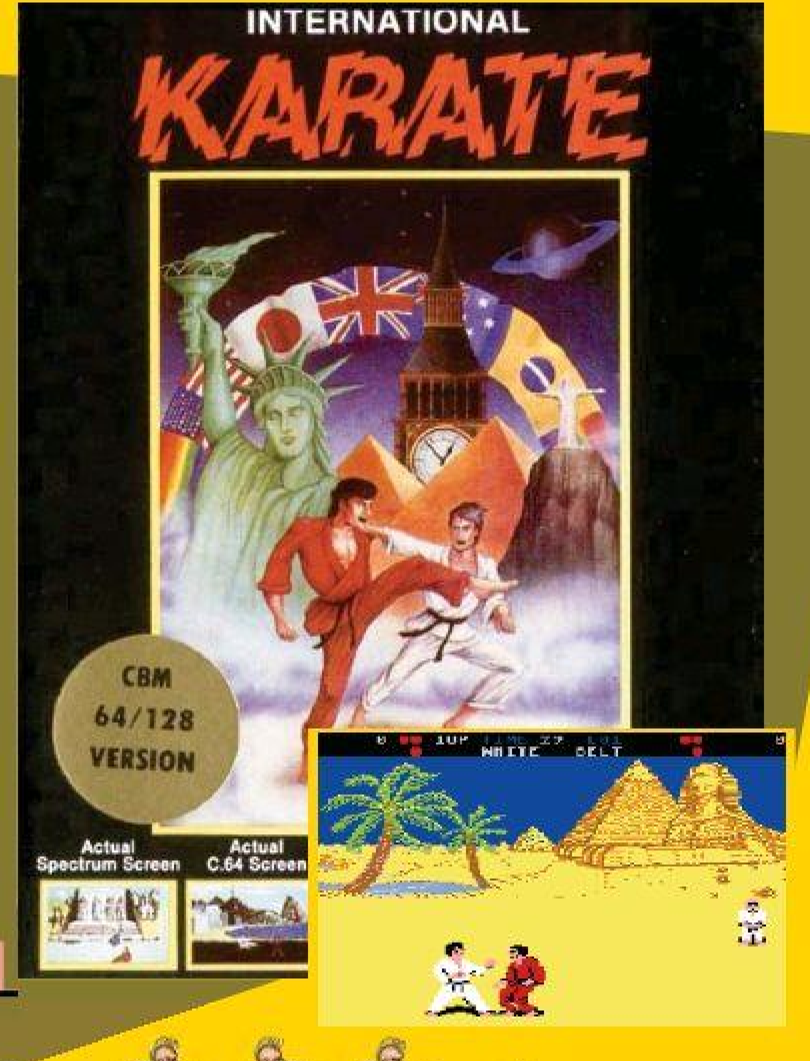
Movimientos extraordinariamente animados, una detección de colisiones exquisita y, eso sí, un sistema de giro de los personajes que tiene su triquiñuela: cuando los combatientes se cruzan no se ponen frente a frente automáticamente, sino que se pueden quedar de espaldas, pero eso no quiere decir indefensos, ya que pueden ejecutar devastadores patadones en el lomo. Una vez habituados al sistema de giro, para lo que se necesita el teclado, todo discurre plácidamente, con los mejores efectos de sonido jamás vistos en un juego de lucha de la época (¡alarido de Bruce Lee! ¡guantazos a mano abierta!). Disfrutó de dos secuelas: una que añadía mediocres elementos de aventura y otra, *Fist +*, que plagiaba y mejoraba *IK+* y que permitía el combate de tres jugadores simultáneos.

INTERNATIONAL KARATE

ATARI ST - COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC - GAMEBOY COLOR
ZX SPECTRUM - DOS - MSX - ATARI 2600
SYSTEM 3 / 1985

Un plagio de *The Way of the Exploding Fist* tan fiel a su modelo que resulta complicado pensar que no es una secuela oficial, hasta el punto de que Technos demandó por plagiar *Karate Champ* a *International Karate*... cuando *Exploding Fist* es un año anterior. En cualquier caso, buena parte de las virtudes del juego de Beam Software se repiten aquí, incluido el sistema de control y puntos, pero con una variedad de escenarios mucho mayor, ya que el juego da la vuelta al mundo y los combates se desarrollan a lo largo y ancho de los cinco continentes. El conjunto pierde algo de la serena pulcritud de los escenarios orientales de *Exploding Fist*, pero aventaja al maestro con una extraordinaria banda sonora de Rob Hubbard y gracias a detalles de humor como la célebre caída de pantalones de los luchadores. Su diseñador fue Archer McLean, creador de una de nuestras sagas favoritas recientes de puzzles, *Mercury Meltdown*.

International Karate disfrutó de una curiosa secuela, *IK+*, que incluía un tercer luchador que, a diferencia de lo que sucedía con su réplica *Fist+* no podía ser controlado por un jugador, pero añadía caos y barullo a los combates. Un port para Game Boy Color cambió por completo la estética y mecánica del juego y, de nuevo, la versión de Commodore 64 se lleva la palma en cuanto a calidad y diversión. Aparte de que tiene los mejores aullidos digitalizados.







TROJAN + DOUBLE DRAGON (MODO DOS JUGADORES)

NES
CAPCOM / 1986 - 1988



Dos juegos originarios del formato recreativa que tuvieron su correspondiente conversión doméstica y que en formato NES recibieron no el habitual modo cooperativo (en *Double Dragon* formaba parte del mismo ADN del juego), sino un competitivo que los emparenta con otros juegos de esta selección.

En el caso de *Trojan* el caso es especialmente significativo, pues al encargarse Capcom del port para NES, este modo para dos jugadores es, técnicamente, el primer juego de lucha de la compañía. No es un mal arranque: un juego de combates muy veloces (a diferencia del juego principal, una aventura fascinante, de ritmo lento y muy difícil) con personajes que replican los movimientos del modo principal y que tienen la posibilidad de protegerse con un escudo y de golpear y bloquear durante el salto. Por desgracia, tiene una falla importante: el bloqueo agachado es intraspasable.



El versus de *Double Dragon* compensa el hecho de que en NES no hay modo historia para dos jugadores y pone a disposición de un par de rivales (o de uno contra la máquina) a seis personajes del juego, que solo podrán enfrentarse... con un clon de sí mismos. Con el repertorio de movimientos algo limitado con respecto al modo historia y armas solo en algunos combates, sí que tiene algún detalle innovador robado al modo historia, como los golpes en carrera. Aún así, nada como la aventura principal.

STREET FIGHTER

ARCADE - TURBO GRAFX CD - DOS - ZX SPECTRUM
AMIGA - COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC - ATARI ST
CAPCOM / 1987

Precedente del mítico título con el que arrancó todo, pero de una calidad muy discutible por culpa de un sistema de control absolutamente hórrido que obliga, por ejemplo, a que acaben ciertos adornos de las animaciones de movimiento para iniciar algunos ataques, algo absolutamente imperdonable en un juego que aspira a cierta fluidez en los golpes. Y eso que era preferible, con mucho, al primer mueble que tuvo la recreativa, en la que el jugador tenía que golpear unas plataformas mullidas, y según la intensidad del impacto el personaje ejecutaba una maniobra u otra, en la definición perfecta de anti-precisión. Las quejas de los jugadores llevaron a Capcom a sustituirlo por el sistema de seis botones que todos conocemos.

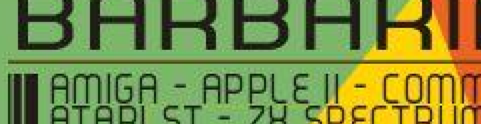
Por otra parte, para un fan de la serie es agradable ver las primeras encarnaciones de personajes que llegarían más adelante en la franquicia, como Sagat (sin cicatriz), Ryu (pelirrojo) o un feísimo Adon, o los primeros lanzamientos de bolas de energía pre-hadouken. En el apartado visual, el juego destaca muy por encima de otros de la época, y ciertos escenarios son auténticas maravillas que se empocharían en las versiones domésticas, incapaces de gestionar en su mayoría a personajes tan voluminosos.



CRUNCH!!!



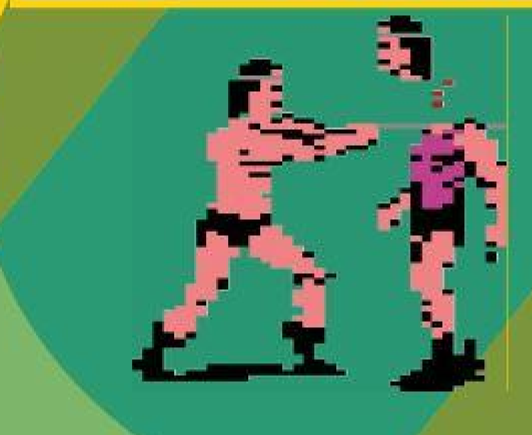
BARBARIAN

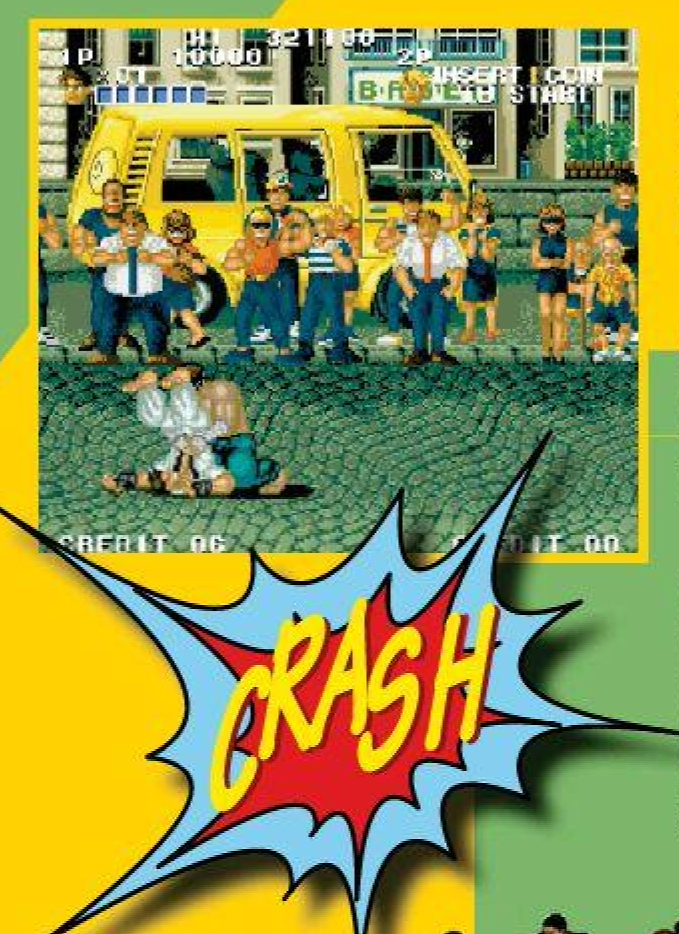


AMIGA - APPLE II - COMMODORE 64 - PC - BBC MICRO
ATARI ST - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC
PALACE SOFTWARE / 1987

Reconozcámoslo: *Barbarian* no era tan bueno. Repetitivo, sin posibilidad de estrategia de combate de ningún tipo y con una popularidad desmedida cuya responsabilidad era de las curvas de Maria Whittaker, que posaba en portada como si lo hiciera cada día (que así era, más o menos), y de un golpe devastador que, bien encajado, decapitaba de un solo mandoble al contrincante, con los sangrientos efectos que todos recordamos. No, no era tan bueno y su fama procedía de cuestiones prácticamente ajenas a la mecánica, que tampoco era nada del otro mundo.

Pero si es mencionar *Barbarian* y dibujársenos una sonrisa instantánea en el rostro, algo tendrá más allá de una chica de página 3 y un enano verde pateacabezas, ¿no? Posiblemente sea su espectacular acabado gráfico, atmosférico y a la vez chirrante como solo un videojuego de los ochenta podía serlo, brillante sobre todo en las versiones de Amiga y Atari ST, pero destacable también en ports menos potentes como los de Commodore 64 y Amstrad CPC. Un pequeño placer, instantáneo, brutal y primigenio, que se vio excelentemente prolongado en *Barbarian II*, con combates algo más sofisticados pero una mecánica de aventura que trajo la variedad y emoción que faltaba en esta primera entrega. Y la posibilidad de controlar a la Whittaker.





STREET SMART

ARCADE - MEGA DRIVE
SNK / 1989

Prácticamente desconocido tanto en su versión arcade como en el port a Mega Drive, *Street Smart* tiene algunas características que lo hacen merecedor de cierto reconocimiento. Por ejemplo, fue el primer juego de lucha de SNK, que no es poco, pero llega, aún lejos del glorioso futuro de extravagancias samurais y callejones que parecen programas de José Luis Moreno, viciado de la estética y mecánicas de los beat'em-ups callejeros tan populares por entonces. El juego es poco más que una mera sucesión de enfrentamientos contra ocho contrincantes, y tiene solo tres botones de acción para el control: puñetazo, patada y salto.

El juego, a pesar de un sistema de combate algo ortopédico y muy, muy poco preciso (más propio de un beat'em-up añejo que de un juego centrado solo en los combates), tiene ideas aquí y allá: por ejemplo, se pueden encadenar ataques con éxito, gestando pseudocombos también muy al estilo de los yo-contra-el-barrio más variadillos y verbeneros. Y existe la posibilidad de que un amigo coopere para derrotar a un mismo enemigo, otra herencia de las golpisas callejeras de moda. El port para Mega Drive le quitó toda la personalidad a los gráficos, convirtiéndolo en un juego de lucha medio.



WHAM!!

BUDOKAN

PC - MEGA DRIVE - COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC
ZX SPECTRUM - AMIGA
1989

Hemos dudado acerca de la inclusión de un juego tan férreamente enmarcado en la simulación deportiva (del mismo modo que hemos dejado fuera el boxeo y la esgrima), pero como cualquier competición de artes marciales tiene un punto foldórico, y en este caso la mecánica se acerca más a los juegos de lucha, sus barras de energía y sus pirámides de castañazos, lo traemos hasta aquí sin complejos. El juego se divide en cuatro disciplinas: karate, bo, kendo y nunchacos. Obedeciendo a su naturaleza doméstica, más calmada que los juegos originados en arcade, el título da la opción de pasar por un tutorial, y no es mala idea, porque la mecánica tiene su complejidad. Hay una barra que desciende cada vez que se lanza un ataque, y el jugador obtendrá al final de cada round puntos en función de lo que le quede de esa barra, lo que le obligará a planificar cuidadosamente los ataques. Una bienvenida variante a los usualmente frenéticos intercambios de tollinas de la mayoría de los juegos del género.

El resultado es un juego distinto y que tuvo cierto predicamento entre los jugadores de la época, por ser uno de los escasos títulos del género que funcionaban de forma resultona en PC y por tratarse de una de las pocas veces que los practicantes de kendo encontraban una plasmación de su deporte en la pantalla. Una refrescante variante de la norma por la vía de la sobriedad pixelada.

CLANG!



PIT FIGTHER

APPLE II - AMSTRAD CPC - ATARI 2600 - ATARI 7800 - MSX
ATARI ST - COMMODORE 64 - DOS - NES - ZX SPECTRUM
JORDAN MCHENER / 1984

La fama de *Pit Fighter* de ser el peor juego de lucha previo a *Street Fighter II* es más que merecido: es una boñiga flambeada cuyo lamentable aspecto, puro 1990, solo es comparable a su histérica mecánica. La elección de personajes digitalizados para reflejar en pantalla a los luchadores, esa estética que *Mortal Kombat* llevaría a mucho mejor puerto introduciendo el sencillo elemento «ninjas + nigromantes» en la ecuación, es aún primitivo, y hace que todos los elementos técnicos del juego, todos los elementos por los que se supone que debe preocuparse un juego de lucha, fallen: los movimientos, con ese efecto atroz de escalado para simular perspectivas, son quizás los menos precisos vistos jamás en un juego de lucha; la detección de colisiones es un chiste de Lepe; y los ports, que aquí solo podemos incluir como parte del drama, son una bazofia inusual, e interesantes desde una perspectiva perversa: analizar cómo máquinas que no estaban capacitadas para gestionar gráficos digitalizados, como Commodore 64 o Master System, imitaban la horrenda estética del juego.

Hay ideas en *Pit Fighter* que no son estiercol jugable, la mayoría heredadas del género beat'em-up, del que también toma prestada buena parte de su fauna: se pueden agarrar objetos del suelo para golpear a los rivales (¡motos!), el público que rodea los rings ataca a los jugadores que se acercan demasiado a los bordes, y tres jugadores pueden pelear simultáneamente no entre sí, sino contra el juego, en una especie de Royal Rumble chiflada, que si ya es difícil distinguir algo con solo dos luchadores, pues imagina... ideas acertadas completamente diluidas en un juego terrible hasta niveles nunca vistos antes, ni casi después.

EEEEEEEEEEEEEEEEEEE oooooOOOOOOOOOOOOooo ... Y SI NO, NOS ENFADAMOS

Más títulos primigenios de combate y artes marciales.



C64 (1983). Semi-injugable y confuso, pero de un valor incalculable en la historia del género: los personajes se ven por primera vez de perfil y hay barra de energía. Todos sus males se le perdonan por la loquísima idea de que los enemigos sean invisibles.



NES (1984). Mediocre en cuanto a su calidad, pero históricamente interesante juego de Nintendo que inventa dos elementos esenciales del género: el bloqueo (aquí complicadísimo de controlar, pero relativamente fiable) y los pajaritos.



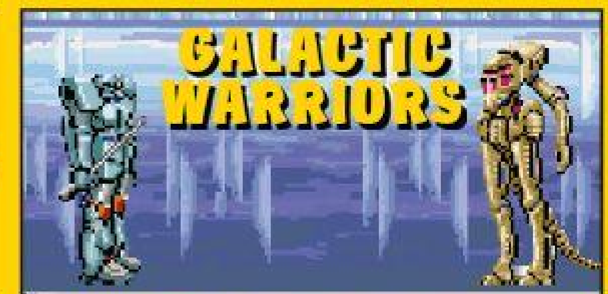
Arcade (1985). Otro título que propone un elemento esencial para el futuro del género: los lanzamientos. De hecho, se convierte en el elemento clave de los combates, y controlarlos en esta curiosidad de Taito es imprescindible para ir avanzando.



Arcade (1985). Curioso título con un peculiar sistema de ataques y defensas: un objetivo aparecerá brevemente sobre los luchadores y habrá que atacar (o defenderse) sobre ese blanco para hacer más daño. Primer juego con un sistema de combos.



Amstrad CPC, ZX Spectrum, C64, Atari 8bit, Amiga, DOS (1986) No exactamente un juego de lucha, sino más bien una mezcla de beat'em-up / aventura en la línea de las series medias de Codemasters. Pero tiene un yo qué sé en la ambientación que...



Arcade (1985) Feote pero muy innovador título de Konami, en el que se vio por vez primera la posibilidad de elegir entre varios luchadores, proyectiles, ataques de diversa intensidad... por desgracia el juego nunca ha tenido el reconocimiento que merece.



Arcade, PC (1986). Algo torpe pero con un interesante sistema de coberturas mediante escudos, este juego no presenta barras de energía, sino que la armadura de los protagonistas se va haciendo mistos según recibe golpes.



C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum (1986). Ojito a este injugable simulador de judo que se hizo especialmente popular en Commodore 64: incluye las primeras combinaciones de botones para ejecutar golpes especiales. En efecto, a lo *Street Fighter II*.



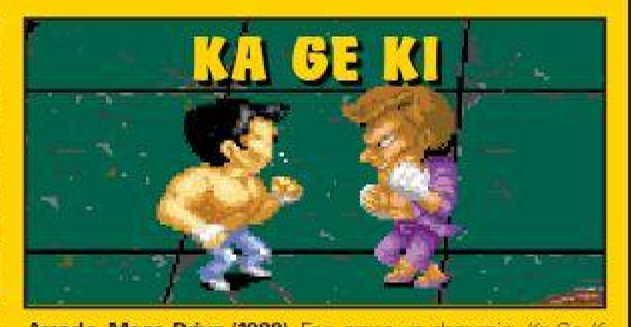
Atari 2600 (1987). Lo reconocemos: traemos hasta aquí este tardío título de Atari 2600 (y único juego del género en la consola) por sus marcianísimos gráficos y por haberse currado un control con cuatro golpes. Porque jugar, lo que se dice jugar, es imposible.



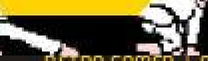
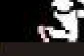
Amiga, Atari ST, Commodore 64 (1987). Descomunales detallados gráficos para un juego lento, pero con el interesante aliciante de mostrar los brutales golpes del muay thai. Ojo a la atmosférica y, como siempre, soberbia BSO de Rob Hubbard.



Famicom (1988). Otra rareza de una compañía poco prolija en el género, Toei, y que quedó inédita en Occidente. De aspecto chusco pero decididamente original, posee una buena sartenada de movimientos y una dificultad elevadísima.



Arcade, Mega Drive (1988). Feo como un demonio, *Ka Ge Ki* permite a los luchadores moverse con relativa libertad por un cuadrilátero callejero y presenta dos tipos de golpes, fuerte y ligero (más bloqueo), que dan pie a una mecánica sencilla e infecciosa.




HUNDRA



EL MOMENTAZO »

Hundra

PONGÁMONOS VIKINGOS

» ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX
» ZEUS SOFTWARE
» 1988

Aunque Luis Royo haga salivar sin descanso a los devotos del portadismo de los ochenta gracias a su inacabable galería de chicas turgentes y concepción de la Aventura como un acontecimiento al que desplazarse con tangas de leopardo y escotes indescriptibles, su arte nunca ha sido de mi gusto. Por una parte, tengo aerografobia, o fobia al aerógrafo, que odio tanto como los degradados por ordenador de los tebeos Marvel de los primeros dosmiles, y que solo le perdono a quien lo sabe usar con gusto. Es decir, a Corben. Pero esa es otra historia. El caso es que, en temática portadista, siempre preferí a Azpiri por su trazo irregular y sus melonares de auténtico record, y ya en ondas menos mamarias, a las imbatibles portadas de los ingleses, que supuraban un entintado de tebeo underground británico que los que, como yo, sean fans del Codemasters Style, recordarán con lágrimas en los ojos.

Pero Hundra. Hundra era (y sigue siendo) la excepción de mi levantar de ceja a todo lo que oliera a luisroyismo: puede que fuera que el juego no estaba nada mal, que no lo estaba, y se distanciaba de la obcecación pegatiros ochobitera de juegos tipo *Sol Negro* (con portada, eso sí, de infarto por feminidad en segundo plano, pero con un estilo más de véase el párrafo anterior); puede que el logo fuera, que lo es, uno de los más bonitos y elegantes de toda la Edad de Oro (te das un paseo por las tipografías de *Phantis*, *Freddy Hardest* o *Meganova* y tienes que sentarte del flato); puede, en fin que fuéramos a lo que fuéramos, que íbamos, y Hundra estuviera encarnada en una jovencita estimulante y escultural, con o sin aerógrafo de por medio. De algún modo, aún nos impresionaba que las chicas fueran guerreras, y entre esta y *Turbo Girl* Dinamic se marcó dos iconos de la *riot grrrl* pixelada que aún nos hace activar hoy todo el proceso de la nocilla proustiana, la portada-sábana de *Micromanía* y demás cuestiones que asociamos a la época.

Y al final esa es la cuestión, porque el juego está bien, pero igual necesita un par de refuerzos en la memoria, un apuntalamiento sensorial, porque ya tenemos una edad y se nos acumulan los títulos, las portadas y las fantasías eróticas inalcanzables. Hundra, con su ragnarok por montera, y con esas perspectivas forzadas tan de Luis Royo y que hemos aprendido a adoriar (léase: adorar + amar) con todas nuestras fuerzas (por el amor de Dios, ¿cuántos puntos de fuga tiene la ilustración? ¿sesenta?) es un icono que ha convertido un título de Dinamic estupendo en un símbolo de los ochenta. Ahí es nada y toma castaña vikinga. *

QUÍMICA RECREATIVA

En la primera parte de este reportaje, publicado en el número anterior de Retro Gamer, habíamos dejado a los muchachos de Made in Spain / Zigurat inquietos y dubitativos ante la tormentosa amenaza de un futuro profesional incierto. Prácticamente varados en las agitadas aguas de un cambiante mercado que ahogaba el software y hardware de ocho bits y del cual emergían máquinas de juego más modernas y lúdicamente rompedoras, quienes en otros tiempos se mantuvieran a flote programando joyas salvavidas como ***Sir Fred***, ***Paris-Dakar*** o ***El Misterio del Nilo***, se planteaban en ese punto del trayecto tomar distintos rumbos personales o incluso dejar que se hundiera el barco laboral; Fernando Rada, Carlos «Charlie» Granados y Ángel Alda, en aquellos tiempos integrantes de Made in Spain / Zigurat, llevan a buen puerto el relato de una travesía que, afortunadamente, aún no ha concluido.

POR_ADONÍAS

AHÍ VA ESE BÓLIDO

«Un día nos llamó el director comercial de Gaelco», cuenta Charlie Granados, «y nos comentó que andaban buscando equipos para desarrollar en un sistema que tenían ellos y que llamaban 'sistema modular'. Se llamaba así porque era una máquina recreativa con una placa que se podía sacar y sustituir por otra, y de esa manera cambiabas el juego. Todas las máquinas tenían una estructura básica en cuanto a gráficos y demás elementos».

Continúa con su relato Granados: «El director comercial no habló solo con nosotros, habló con la gente de Dinamic, con otros grupos; pero, no sé por qué, no encontró a nadie que respondiera como respondimos nosotros. Se nos abrieron los ojos: tenían un sistema de desarrollo buenísimo, potencial… Y vimos eso que no acabábamos de encontrar. Un mercado, una salida, un horizonte, un sitio por donde podíamos tirar. Y decidimos lanzarnos a tope a ello. Fue un riesgo, porque no teníamos claro que aquello fuera a terminar en algo positivo… La gente de Gaelco solo había sacado un juego propio, *Big Karnak*, antes de contactar con nosotros; tenían el mecanismo de la máquina modular, pero más que nada lo habían utilizado para sacar juegos de otras compañías que importaban a España. Luego, sí, mientras nosotros estábamos desarrollando *World Rally*, sacaron un juego que pegó mucho comercialmente, *Splash!*, en el que tenías que pintar trozos de pantalla. Así se iba despejando una imagen, y al final salía, según la versión, una chica en bikini o en bolas (*risas*). Había distintas versiones: para el mercado inglés, o el asiático, o la del mercado español que era más permisivo… Esa máquina tuvo mucho éxito, y ya nos animó más a decir: joder, aquí hay negocio».

Fernando Rada certifica lo aseverado por su compañero: «Nosotros estábamos en un momento en que nos venía muy bien cambiar, porque teníamos cierta incertidumbre. No sabíamos muy bien si volcarnos en el PC, empezaban a ser ya poco rentables los juegos de Spectrum… Y además, estábamos un poco en una disyuntiva desde nuestro perfil tecnológico de afrontar retos y desarrollar cosas nuevas; ver la 'modular' famosa, que era una máquina recreativa que podías dimensionar, podías pensar la placa hecha a medida para el juego que querías hacer… Eso nos parecía fascinante.

Decías: 'quiero hacer un juego de scroll. Pero que tenga varios planos de scroll'. ¡Y todo eso lo podías hacer por hardware! Hacer el juego, la memoria que iba a tener, cómo iba estar paginada la RAM, cómo iba a estar la memoria de vídeo… Todo eso nos parecía un mundo que nos interesaba mucho. Además, enseguida conectamos muchísimo con la gente de Gaelco, y nos pusimos manos a la obra. Fuimos a verles a Barcelona, les enseñamos lo que hacíamos, vieron que éramos un equipo solvente técnicamente y capaces de enfrentarnos al proyecto, y nos pusimos a hacer nuestra primera máquina».

Prosigue Rada: «hubo un momento en que nos fue muy bien en Zigurat, en la época del Spectrum. Como nuestro mercado era sobre todo local, acudimos a personalidades locales que nos hicieran de prescriptores, sobre todo en el mundo del deporte; hicimos juegos muy conocidos como *Emilio Sánchez Vicario Grand Slam* (1990), o *Sito Pons 500cc Grand Prix* (1990). Hicimos también un *Carlos Sainz* de 8 bits, así que con las recreativas intentamos hacer lo mismo; en las recreativas no hay tanta necesidad de tener un prescriptor, es un mercado que no vive del marketing, la gente entra en los salones y si la máquina recauda, la





vendes. Y si no recauda, pues no, con lo cual no era muy necesario pagar una licencia. Pero la idea era hacerlo así igualmente».

Charlie Granados, cuenta que efectivamente, «*World Rally* -que estuvimos desarrollando casi dos años-, iba a ser un juego de Carlos Sainz, con quien siempre hemos mantenido una relación excelente. Hicimos un primer juego de Carlos para las máquinas de 8 bits, y él quedó muy contento con el resultado, estaba encantadísimo; lo enseñaba con mucho orgullo. Además, nosotros le apoyamos antes de que fuera campeón del mundo. Él estaba agradecido de que le hubiéramos apoyado cuando aún no era tan famoso como llegó a ser luego. Entonces, estaba todo decidido: el juego iba a salir con el nombre de Carlos Sainz. Y a uno o dos meses de sacarlo a la calle, Carlos cambió de equipo. Había estado siempre con Toyota, y ese año siguiente se pasó a Lancia, con lo cual no podía salir en un juego en el que todo eran Toyotas...

Nosotros, a esas alturas de la vida, el cambiar todos los gráficos, todos los coches, todo, era una locura. Habíamos hecho un sistema especial para hacer fotos del coche: hicimos una maqueta del coche, la habíamos grabado en un círculo que daba vueltas para tener todas sus perspectivas... Y reproducir todo esto de nuevo con otro coche, nos mataba. Entonces fue cuando dijimos: 'Carlos, lo sentimos pero vamos a tener que salir sin ti'. No sé a quién le daba más rabia, si a él, o a nosotros. ¡Tampoco le íbamos a pedir que no se cambiara a Lancia! (*risas*). Y lo que hicimos fue dejarlo todo igual, y en la portada donde salía Carlos Sainz, le plantamos un pedazo casco gigantesco (*risas*). Si quitas el casco, debajo estaría la cara de Carlos Sainz. De hecho, la máquina en su interior tiene el gráfico de Carlos Sainz, y otro que se pintó por encima que lo tapa. Si alguien fuera capaz de destriparla, encontraría la cara de Carlos Sainz por debajo...

Y sacamos el que finalmente se llamó *World Rally*, y triunfó espectacularmente. Es la máquina recreativa española que más se ha vendido en toda la historia, vendió muchísimas unidades en toda Europa: en España, Alemania, Inglaterra, Francia... En Estados Unidos... En todo el mundo. Un bombazo. Igual que te digo que los juegos que hicimos en la época de los ocho bits no nos hicimos ricos, con este no te digo que nos hiciésemos ricos, pero ganamos dinero; yo, por ejemplo, la casa que tuve en Alcobendas me la compré con el dinero que gané con este juego. Fue un verdadero éxito, el mayor éxito que hemos tenido en nuestra carrera en el sentido comercial. Además, es un juego con el que siempre estaremos muy contentos; era muy bueno, divertidísimo. La posibilidad de conducir un coche de Rallies a toda velocidad, fácil, para cualquiera, que lo pudiera jugar desde un chaval pequeño hasta un vicioso de los juegos. Fue un bombazo auténtico».





En la imagen de la izquierda puede verse, según cuenta Fernando Rada, «la maqueta del Toyota de Carlos Sainz pintado a mano por Jorge Granados, socio y Director de Arte en Zigurat durante años; la maqueta la usamos para hacer los sprites del coche del juego *World Rally Championship*». La maqueta luce esplendorosa en el juego final (captura de la derecha). Jorge Granados, hermano de Charlie, es además autor de *Humphrey* y grafista de *Sito Pons 500cc Grand Prix* o *Emilio Sanchez Vicario Grand Slam*, entre otros titulazos desarrollados por Made in Spain / Zigurat.

«Fue el primer juego isométrico que hicimos», completa Fernando Rada. «No es un juego de habitaciones como puede ser *La Abadía del Crimen* o *Knight Lore*, pero tiene la misma complejidad porque al final, lo difícil de esto es que te casen todas las piezas. Es decir: lo complejo de la perspectiva isométrica es que los caracteres son cuadrados, los caracteres básicos por así decirlo que forman la estructura de los gráficos... Pero al final, el punto de vista no es cuadrado; que te cuadre todo eso y que las curvas sean curvas y no trozos de recta, es complejo. Fue nuestro primer juego isométrico, y teníamos ya muchas ganas de hacer eso. Encima era un nuevo desafío tecnológico pero con muchísimas facilidades, porque todo lo que habíamos hecho hasta ese momento era para Z80, prácticamente; ahora teníamos un procesador de 16 bits, un 68000... La programación era en assembler pero en 68000. Una maravilla. Todavía no había coma flotante, que hubiera sido ya el colmo, pero por lo menos tenías 16 bits, un set de instrucciones muchísimo más potente, más registros, etcétera, era todo mucho más sencillo; venías de un mundo, por así decirlo, circunscrito al Spectrum que son 8 bits, todo a muy bajo nivel, y ahí seguía siendo a bajo nivel pero para nosotros era una pasada el avance a un 68000. El proyecto lo cogimos con muchas ganas, era un poco nuestra reválida frente a Gaelco... ¡Queríamos hacerlo muy bien! Teníamos muchísima ilusión en ese proyecto y éramos muy aficionados a ese mundo de los rallies; yo he estado con Jorge, el hermano de Charlie, en algún rally en Portugal; nos fuimos con una tienda de campaña al lado de un tramo, para ver pasar los coches...» ▶



> “World Rally es la recreativa española más vendida de toda la historia”
>
> **Charlie Granados**

EL CHIP PRODIGIOSO

Se incorpora a esta conversación, hermoso cúmulo de datos y confidencias, Ángel Alda: «el 3D llamaba la atención. No había apenas 3D en aquella época», recuerda. «Yo hice unos cuantos jueguecillos de Spectrum (nota: *Autocrash*, *Kong's Revenge* y *Jump*, todos puestos a la venta en 1991). Los programaba, les metía los soniditos, hacía los gráficos… El hombre orquesta (*risas*). Lo de hacer los gráficos era cansado. Y dije, ¿por qué no hacer los gráficos desde cualquier perspectiva? Pues 3D, claro. Empecé a investigar, me parecía curioso hacer un sistema de 3D… E hice un motorcillo bastante chulo que rasterizaba, rellenaba los polígonos, metía luz, etcétera…

Yo empecé a programar porque cayó en mis manos una calculadora de Casio. Pensé hacer un juego con la línea de caracteres que tenía; se programaba en BASIC, e hice un jueguecito. Esto me parecía divertido, y me compré un Spectrum. Pero para hacer los juegos, primero tenía que hacer los gráficos, así que desarrollé *Microdraw*, un programa de diseño que, curiosamente, hace unos meses me metí en internet y todavía hay gente que lo utiliza… Me quedó tan chulo que se lo mandé a MicroHobby, y lo publicaron en dos revistas seguidas; era tan grande el código, que no les cabía en una sola (*risas*). Me acuerdo, porque me pagaron doble, ya que pagaban por número», recuerda divertido Alda. «Compré un pedazo 286 acojonante con el dinero de MicroHobby; me preguntaron que si quería hacer más cosas con ellos, pero no me interesaba mucho el tema. Yo quería seguir enredando…

Un día, por curiosidad en una revista, vi el número de teléfono de Fernando y compañía, de cuando empezaron a buscar producto; les llamé y les enseñé el juego de los coches de choque, *Autocrash*, y ahí empezamos a hablar. Hice otro par de jueguecillos, pero al tercer juego ya era como monótono… Y aprovechando que tenía un precioso 286 sin coprocesador gráfico -lamentablemente, ya que todavía no lo habían hecho- ni tarjeta gráfica, pues dije: voy a hacer un motor 3D. Y el primer motor 3D eran unos bichitos, unos robots que iban por la pantalla disparándose unos a otros. Pensé: pues habrá que hacer un diseñador 3D, porque los gráficos no voy a escribirlos con números, tecleándolos, ¡no voy a escribir las coordenadas! Así que la primera cosa parecida al *3D Studio* lo hice yo en aquella época… Yo hablaba con Fernando y sus compañeros cuando tenía algo divertido que enseñar. Y un día les enseñé un Tyrannosaurus Rex iluminado, corriendo, hecho en el programa, y dijimos: ‘hay que hacer juegos con esto,



hay que convencer a Gaelco para hacer una placa'. Eso fue una de las mayores locuras tecnológicas en las que nos hemos metido».

Es Fernando Rada quien relata esta parte de la historia: «Hablamos con el ingeniero jefe de Gaelco, Javier Valero; un tío tan inquieto como nosotros o más, y un tío fenomenal… Les habíamos impactado mucho con *World Rally*, un hit absoluto para Gaelco, con el que tuvieron unos ingresos muy grandes, y decidieron apostar por lo que les estábamos ofreciendo. Quizá no lo vieron tan claro al principio, como nosotros; pero Javier, que estaba en un momento muy dulce desde el punto de vista profesional y con muchas ganas de enfrentarse a retos gordos, dijo: '¿por qué no? Pues vamos a hacer un chip 3D; con lo que saben estos señores, que es bastante de tecnología 3D, vamos a ponernos manos a la obra'. Y fue una locura (*risas*).

Javier y otro que contrató venían a Tres Cantos, a una empresa de tecnología que les diseñaban los circuitos; aquí hacían la oblea, él hacía el diseño. Fue una locura: recuerdo reuniones que hacíamos a mitad de camino, en un sitio que llamábamos "El Hotel Bitmap" (*risas*), por lo de que las texturas eran bitmaps. Quedábamos allí, cogíamos una sala, y estábamos toda la mañana pintando cosas en un papel cuadriculado, que si el raster tiene que hacer esto, porque tienen que ser sumas, porque si multiplicamos ya vamos mal… Claro, todo hardware. Nosotros aportábamos -sobre todo, Ángel-, lo que podíamos desde el punto de vista de algoritmos matemáticos, cómo tenía que ser, cómo tenía que funcionar aquello; había obstáculos y pensábamos cómo solucionarlos resolviendo cálculos matemáticos, convirtiéndolos en algo lo más simple posible. Al final, quedó más o menos visto para sentencia un chip 3D que era bastante limitado, pero bastante avanzado, parejo a lo que había en ese momento en el mercado: placas de Sega y Namco, básicamente, con *Virtua Racing* y *Ridge Racer*. Recuerdo abrir las máquinas para ver aquellas placas, y eran de dos pisos: un placón que debía costar una pasta. Nuestra placa tenía un chip en el coprocesador, un chip, y ya está. Y el chip era muy básico: permitía poner un polígono con su textura, y poco más. Tenía pocos efectos, pero permitía crear una escena 3D, montarla, que corriese y que funcionase» ▶

CUENTA CONMIGO

Sobre la cuestión de la competencia entre empresas españolas creadoras de software en los ochenta, Fernando Rada cuenta que «llegamos a contactar con Dinamic Software. Es una cosa que hablaba yo hace poco con Víctor Ruiz, de Dinamic: con Opera tuvimos más contacto, y como Paco [Nota: se refiere a Paco Menéndez, el autor -junto a Juan Delcán- de *La Abadía del Crimen*] se fue a Opera, íbamos a verle; íbamos a ver qué tal estaban y estábamos con ellos. Había muy buen rollo. Con Dinamic Software también, lo que pasa es que con Dinamic tuvimos menos contacto, no tuvimos ocasión como en el caso de Paco de compartir cosas. Pero fuimos a verles; yo hace poco le decía a Víctor, que era una pena que en aquella época que estábamos tres empresas pequeñitas haciendo cosas -poca cosa o mucha, pero teníamos una repercusión internacional aceptable-, que no nos hubiéramos unido un poco más, por ejemplo, a la hora de abordar temas como la distribución; si hubiéramos hecho un poco más frente común, hubiésemos podido rentabilizar mejor las cosas.

Tampoco éramos competidores acérrimos entre nosotros, porque el volumen de producto no justificaba tener una posición hostil o de competencia cerrada, acérrima. Quizá todo esto cambió cuando la política de precios de Erbe bajó a más del 50%, a las 875 pesetas de entonces; el volumen de precios que manejaba Erbe era muchísimo más grande, a ellos les salían las cuentas. Nosotros, con mucho menos producto y menos cantidad de producto distribuido, esa bajada de precios suponía un impacto muy grande; esa bajada de precios nos hizo bastante daño. Sí, se vendió más, pero al final no salían las cuentas igual. La producción aumentaba, los costes de producción disminuían un poco, pero tampoco multiplicamos por cuatro las ventas. En ese sentido vimos a la gente de Dinamic, estuvimos con ellos, viendo posibilidades de incluso distribuir con ellos; pero ellos tenían una posición clara de publisher. Bueno, simplemente nos conocimos, era un poco por vernos. Siempre percibimos a Dinamic Software como una muy buena empresa, sobre todo desde el punto de vista de imagen. Envidiábamos un poco su manera de moverse en el área de marketing, nosotros en eso no éramos tan buenos; yo diría que, por poner perfiles, ellos eran más de marketing, y Opera era muy tecnológica… Nosotros éramos muy tecnológicos, pero también un poco artísticos, diría. Es un poco poner etiquetas muy bestias a todos, pero bueno; es mi percepción».



Es Charlie Granados quien vuelca sus recuerdos en este punto de la historia:

«uno de los principales activos de Gaelco es el ingeniero jefe, Javier, una de las personas que más sabe de hardware que he visto en mi vida. Un tío que era una pasada: miraba un circuito electrónico y solo mirándolo, era capaz de decirte lo que estaba bien y lo que estaba mal. Es impresionante, porque él consiguió reproducir lo que estaban haciendo sus competidores japoneses, electrónicas que costaban la cuarta parte con el doble de potencia. Hizo auténticas maravillas. Ángel, que es un monstruo del software, diseñó un sistema para hacer representación tridimensional de juegos, fue en la época en que estaban saliendo los primeros juegos tridimensionales: *Virtua Racing*, el de carreras con gráficos planos sin texturas… Y a Ángel se le ocurrió la forma de introducir texturas. En la colaboración entre Ángel, quien diseñó todo el software, y Javier, que diseñó todo el tema gráfico, salieron las siguientes máquinas súper-avanzadas a nivel de hardware; se diseñó un chip propio, uno de los pocos que se han desarrollado en ese sentido en España. Se diseñó un hardware muy interesante y muy potente que competía mano a mano con los gigantes del sector, con Sega, Namco, etcétera. Es curioso porque Gaelco es una empresa que para mi gusto, es una gran desconocida aquí en España, una empresa que no conoce casi nadie, y que ha hecho unas cosas muy espectaculares. A lo mejor no se han sabido vender todo lo bien que se tenía que vender, pero han hecho cosas brillantes.

Continúa Ángel, súbitamente henchido de contagiosa pasión tecnológica: «el chip estaba dividido en dos partes, una que calculaba los sistemas del polígono, y la otra, que rasterizaba. Era un Texas Instruments el que hacía el cálculo…» Y Fernando Rada termina la frase de Ángel: «Era el C31, un coprocesador matemático…»

«¡…Que no sabía dividir!», ríe Ángel, interrumpiendo en esta ocasión a Fernando.

«Tenía operaciones en paralelo», continúa Fernando. «Ese lo programó Ángel, era la parte software que nos tocaba a nosotros; se encargaba de rotar los vértices para mandárselos al otro chip gráfico que lo que único que hacía era rasterizar, es decir, pintar los polígonos del color que fuese. Los vértices se los dábamos nosotros, los polígonos calculados, las aristas, etcétera. Y ese C31 era muy gracioso, porque programarlo, hasta que salió el programa (que ocupaba hasta el último byte disponible de 1K) hacía operaciones en paralelo, de manera que había veces que hacías una operación, y todavía tenía 3 slots para rellenar, con lo cual cuando ibas a salir de una función, hacías dos o tres instrucciones después de salir, porque tenías que aprovechar el pipeline del chip para que fuese al máximo aprovechando sus cuatro instrucciones en paralelo».

EL FRANKENSPECTRUM DE ÁNGEL ALDA
«Un buen día, cansado del calor que soltaba el aparatito», cuenta Ángel, «y dado que soy un poco manitas, decidí abrir su carcasa para identificar la fuente desde donde procedia dicho calor. El culpable: Un curioso componente (puente rectificador) de su sistema de alimentación con un patetico disipador. Pensé: 'claro, si es que no hay más sitio dentro del aparato'. La respuesta vino sola: 'sacarlo fuera'. Soldador en mano y nervios de acero, consigo cablear el componente y sacarlo fuera. Pero claro, no quedaba muy estetico colgado de unos cables... Viajecito a la tienda más cercana, un maravilloso teclado esperándome en su escaparate, y... El final de la historia, se refleja en la foto».









«Era una locura programar eso», reconoce Fernando, «pero muy divertido: darle vueltas, 'a ver de dónde saco un byte, aquí se me pierde un slot de paralelo, tengo que aprovecharlo con algo, tengo que hacer una instrucción que vaya a necesitar luego'. Había que rellenar todo eso para que cuadrara. Fue increíble que ese chip saliera por la puerta, aún recuerdo semanas entre Ángel y yo en Lérida con el prototipo que le poníamos... Lo que nosotros llamábamos 'la peluca' (*risas*): era un analizador lógico. Un montón de cables enchufados a todas las patitas del prototipo del chip, y un analizador lógico donde veías las señales, un osciloscopio… Yo mandaba un uno, desde el software le mandábamos un vértice, y él veía si eso lo había tramitado como Dios manda, o había habido una carrera en que se le había pasado el vértice anterior… En fin. Un proceso tecnológico importante (*risas*)».

«¡Y refrigerándolo con nieve líquida todo el rato!» exclama, divertido, Ángel.

«El primer prototipo, al calentarse, petaba», cuenta Fernando Rada entre carcajadas. «¡Le echábamos a 'la peluca' todo el rato nieve! Fueron proyectos muy bonitos porque fue innovación pura. El chip casi le costó la salud a Javier, y en parte a nosotros porque la pila de trabajo que tuvimos con él fue grande. Fue bonito porque cristalizó en el primer proyecto 3D que se hizo en Europa: la máquina recreativa de *Surf Planet*. Luego salió 'el pizzero' que lo llamaban los gaelcos, es decir, *Radical Bikers*, su segundo gran éxito. Ese juego también lo rentabilizaron muchísimo. Esas dos máquinas tuvieron la misma tecnología, la primera generación de ese chip», puntualiza Rada.



EVASIÓN O VICTORIA

«Luego evolucionamos un poquito, e hicimos toda la saga de *Football Power*», prosigue Rada. «Otro de los proyectos tecnológicamente avanzados que hicimos, más en el área hardware. La idea fue de Charlie: recuerdo perfectamente estar pensando, '¿qué coño hacemos?' ¿Y sabes qué pasó? Que hubo un cambio en el mercado. Antes vendíamos placas, las placas funcionaban bien: se metían en un mueble con un conector estándar, y a funcionar. La evolución fue que en los salones, a medida que fueron entrando las consolas o los PCs más potentes, empezaron a reclamar más 'parque de atracciones' y menos una placa».

TERMINATOR
Considerando el cariño por la tecnología y el amor ilimitado que vuelcan en sus productos, no sorprende encontrar las vísceras metálicas de *Surf Planet* (cuyo joystick podemos admirar en la imagen de la izquierda) repartidas por las oficinas de WilBit Studios. La empresa, desde la cual realizan sus gozadones lúdicos Fernando Rada y Ángel Alda como parte de un equipo del que solo puede esperarse lo mejor ('transferir los conceptos básicos de las máquinas recreativas a la última generación de teléfonos inteligentes' es su declaración de intenciones, desde la cual ya lo dicen absolutamente todo en pocas palabras) ha dado origen a maravillas como *Paper Zombie*, *Draw Pets* y los que vendrán: *Mind Master Sumo* y la adaptación a videojuego de *Águila Roja*, basado en la conocida serie televisiva.

«Ya la placa», continúa contando Fernando Rada, «no era lo suficientemente diferencial. Había que meter interfaces y mandos especiales para que la gente siguiera viniendo al salón. En ese contexto, dijimos: 'vamos a hacer una máquina que ofrezca algo un poco distinto a lo que hay en un PC o en una consola'. Y a Charlie se le ocurrió hacer un juego de fútbol en el que dieras patadas a un balón. Con esa idea preciosa, dijimos a Javier: 'vamos a hacer un juego de fútbol en el que des patadas a un balón. O sea, ¿Vas a hacer un fútbol jugando con un joystick, y dando a un botón? Vas a dar patadas a un balón, y que la patada mida la fuerza, el ángulo, la dirección, todo'. E hicimos un primer prototipo con células de carga -lo que se pone en los ascensores para medir el peso, y te dice 'bájate, que estás muy gordo (*risas*). Aquí no cabemos'-, que no funcionaba porque no tenía elasticidad; ese sistema necesita rigidez para medir la masa. El problema es que la rigidez está un poco reñida con el dispositivo, porque al dar una patada, si es rígido te vas a dejar la espinilla, el pie, y todo. Además: no medía bien, porque los rebotes eran tan bestiales, que enmascaraban la señal. Y al final sacamos el tema por acelerómetros, que eran perfectos, porque aquello podía tener movilidad, medir el ángulo, la velocidad, la potencia, todo.

Estuvo muy gracioso, porque fuimos a probar el prototipo a un salón. También el material para el balón era complicado: hicieron muchas pruebas en Gaelco, y encargaron a gente -que yo creo que en este caso, eran valencianos- que tenían fábricas con moldes para distintos plásticos; y al final vieron que lo mejor era la suela de eva, de las zapatillas de deporte. 'Eva' es una especie de espuma bastante elástica, le puedes dar patadas a granel que no te vas a romper el pie. El balón iba montado con un sistema de muelles…»

Al respecto, comenta Charlie: «es lo que más nos costó hacer del juego: diseñar un balón que midiese la potencia de las patadas, que diera buena direccionalidad, y que sobre todo, aguantase la caña que llevan esas cosas en un salón recreativo. Fue difícil. Lo del salón recreativo es una pasada, porque claro: un balón ahí a disposición del público, se lleva a lo mejor 5.000 patadas diarias... Cuando estuvimos desarrollándolo, también hablamos con fabricantes de balones de fútbol. Nos decían: 'este balón, está garantizado que aguanta 10.000 patadas'. Y nosotros decíamos: 'vale, una semana. ¿No tiene uno que aguante un poquito más?' (*risas*)».

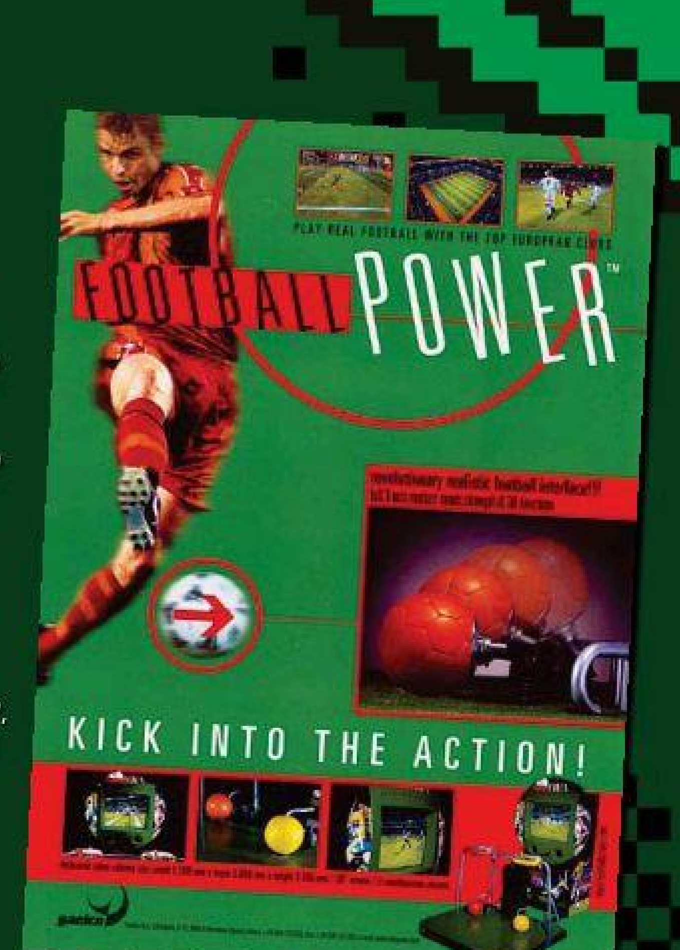
«El caso es que nos fuimos todo ufanos al salón a probar la máquina», continúa Fernando Rada. «La pusimos, llega un chaval, echa la primera moneda y Javier de Gaelco y nosotros -Charlie, Jorge, Ángel y yo- estábamos escondidos a ver qué pasaba (*risas*). Vemos que el tío llega, da una patadita al balón, y sale rodando. Fue deprimente. Tuvimos que precintar la máquina otra vez... El balón era, imagínate, una bola, que tiene un espacio abierto donde va la sujeción, pero claro: lo fijas, y parece que ha quedado sólido, pero luego llega alguien y le da una patada, y se va por ahí a correr. El niño se quedó mirando como diciendo 'ya lo he roto'… Pero al final, conseguimos que funcionase. Y la segunda versión, ya que hicimos una máquina todavía mejor al final de nuestro proceso en las máquinas recreativas, era más avanzada desde el punto de vista 3D; también el mueble era mejor, el interface era mejor, más fiable… Y quedó muy chulo; todavía se ven máquinas de esas. Aunque Gaelco hizo más dinero vendiendo recambios de balones (*risas*), que se quedaron desgastados de las patadas.

Y al final, empezaron las recreativas a caer en picado. Nuestro último juego fue, precisamente, *Football Power 2*, que se llamó *Gaelco Fútbol*. La máquina era buenísima, el juego era mucho mejor que el anterior, tenía muchísimos más avances desde el punto de vista de inteligencia artificial sobre todo, y el interface también era mucho más avanzado. Pero el mercado se estaba contrayendo a marchas forzadas, porque ya no podía con las consolas; los salones estaban cerrando, veíamos que eso iba en caída libre… Y decidimos acabar justo en ese momento».

REGRESO AL FUTURO

«En el año 2.000, el mercado de las recreativas murió», concreta Charlie Granados. «Tuvo una caída, en dos o tres años, de bajar a un porcentaje de ventas del 20% o del 10% de lo que se estaba vendiendo antes. Efectivamente, ahí confluyeron varios factores: por un lado la gente empezaba a tener en casa máquinas verdaderamente potentes como la primera Xbox, las primeras PlayStation… A la gente ya no le hacía falta ir al salón recreativo a jugar, porque lo que tenían en casa era muy bueno. Y por otro lado, los móviles. La gente joven empezó a gastarse el dinero en el móvil en lugar de en los recreativos. Ahí, una vez más, dijimos: 'esto se nos está muriendo, tendremos que buscarnos las castañas'. Y es cuando entramos en el mundo de los videojuegos para móviles».

Recuerda Fernando Rada que «en ese momento, los teléfonos empezaron a



ser más comerciales. Salieron los Nokia 3410, que eran en blanco y negro todavía, pero empezaron a ser un producto comercial; ya no es que los llevara un tío loco por ahí, sino que la gente empezaba a comprárselos. Vimos que había un ecosistema ahí, y que era un poco volver a los inicios: poquísima memoria, capacidades limitadas de CPU, y encima, lo peor de todo: que se programaba en JAVA, con lo cual tampoco podías sacar mucha chicha al trasto. O sea, iba a ser lento por naturaleza, iba a ser malo. Pero el mercado de las recreativas se iba, nosotros no íbamos a tener dimensión ni tamaño para reengancharnos con equipos gordos tipo Pyro, los de Commandos –que eran los que estaban en aquel momento en pujanza-, de cien personas… Y decidimos probar: pensamos que el móvil iba a ser un cacharro que todo el mundo querría tener encima, y que sería un buen ecosistema para hacer juegos; 'lo que vemos ahora, no, pero va a evolucionar', dijimos. Y apostamos. Propusimos a Gaelco hacer una empresa conjunta que se llamó Gaelco Móviles, una 'joint venture', y empezamos de cero a programar en esos cacharros tan poco atractivos a priori. Recuerdo que fue un poco volver al concepto de juego; habíamos hecho una digresión bastante importante con el tema recreativas, y al final las recreativas, en su momento de máximo auge, no dejaba de ser un cierto simulador; tenía más cariz de simulador que de juego. Las primeras recreativas, no: *Pac-man* y todos los demás, son grandes juegos de concepto, pero nosotros habíamos empezado a hacer en ese momento más escaparate tecnológico, simulación… Y al final, lo que cuenta es el minuto y medio de la moneda. Tienes que concentrar todo en ese espacio. Que, por cierto, eso está muy de actualidad ahora, ya veremos luego por qué… Pero, desde luego, en aquel instante cambiamos un poco los juegos tan de concepto, historias grandes, por juegos mucho más de simulador, de dar un minuto muy intenso de algo que, además, no vas a tener en tu casa como puede ser *Surf Planet*, que incluso probamos con un mando; al principio intentamos hacerlo con un mando; eso ya salió mal, porque vimos que no tenía suficiente rapidez. El mando era una especie de monopatín, inclinabas a un lado y a otro, tenía un potenciómetro, y medía, pero no era operativo, ¡era imposible! Conducir eso frente a un joystick no tenía sentido. Decidimos hacer un mueble deluxe con el mando, y otro 'más normal', parecido a los muebles deluxe que hacía Sega. Pero al final decidimos que no, porque nos cargábamos el juego».

Y continúa contando Rada: «fue la vuelta a los orígenes, porque tenías que volver a los juegos de concepto: se acabaron los mega-CPU 3D no sé qué. Tienes que volver a hacer cosas que sean con muy poquitos recursos gráficos, que sean divertidos, y adictivos. Empezamos haciendo unos poquitos juegos que tenían su gracia, para estar hechos en blanco y negro, estaban muy graciosos… Y enseguida tuvimos una posición muy buena en España, porque Telefónica prácticamente no tenía proveedores; aún no habían desembarcado las grandes multinacionales del sector videojuegos para móviles, y enseguida tuvimos un espacio en España muy bueno. Éramos proveedor, no principal, pero sí de los principales de Telefónica. Hicimos juegos con mucho éxito como *Fernando Alonso Racing*, como *Pang Mobile*, que fueron récord de descarga en su tiempo en España. De hecho algunos con líos tecnológicos gordos como *Fernando Alonso*, con el que hicimos una versión que se conectaba on-line, lo cual era complejísimo; con la fragmentación de los móviles era muy difícil que cuadrase, y al final conseguíamos que fuese bien en determinadas circunstancias… Pero en muchas otras no. Era curioso: cuando iba bien, iba bien. Usaba una plataforma que montó telefónica con Terra Play.

La empresa nos iba muy bien. Vendíamos muy bien en España, muy poco y muy lentamente fuera, y eso fue lo que nos hizo dar un cambio de timón en un momento dado: en 2007 vimos que las posibilidades de expansión internacional eran muy, muy, muy difíciles, porque la gestión de contenidos para móviles las hacían las operadoras, y operadoras había 80.000; 40 en estados unidos, 50 en no sé donde, y al final tenías que irte a ver a cada una de ellas, y convencerles para ser proveedor. O si no, ir a través de un agregador, con micropagos de tres euros o así, que era lo que pagaba la gente por ►

“En el año 2.000, el mercado de las recreativas murió”
Charlie Granados

un juego de móvil. Se te perdía todo en esa cadena, no era rentable. Y no teníamos fuerza comercial de ventas como para hacer una aventura fuera de España y empezar a movernos por todas las operadoras del mundo. Vimos que teníamos ahí un escalón muy difícil de saltar... No podíamos crecer más, no podíamos hacer mucho más que sacar en España buenos productos que encajaran bien...

Y encima, cada vez estábamos más achuchados porque empezaron a entrar en liza Electronic Arts, los grandes del sector consola y demás, los cuales empezaban a ver ese canal como uno interesante para muchas cosas, como dar salida a sus franquicias gordas. Además, la tienda de contenidos de las operadoras era horrorosa. No había tarifas planas, entrar en la tienda costaba dinero… Imagínate que en El Corte Inglés hay un policía que cuando quieras entrar, te cobra un euro: oigan, discriminen mi tráfico, hagan algo, pero déjenme entrar gratis. Es una pelea que tuvimos con Emoción. Emoción, en cuanto salió una tienda alternativa como fue la del iPhone, desapareció. Desaparecieron del mapa todos los operadores. Fue una época interesante, porque cuando salió el iPhone y su tienda, el modelo de distribución dio un vuelco: dabas una tecla, ¡y tu producto estaba distribuido en todo el mundo! Hacer juegos para teléfonos con Gaelco Móviles se convirtió en una tarea imposible, así que en cuanto pudimos, montamos una empresa que volvía a recuperar nuestro foco inicial; la época de los móviles nos acercó a los smartphones, a las capacidades que tenían, y en cuanto tuvimos ocasión, buscamos financiación para montar WildBit Studios», concluye Fernando Rada.

«Con Gaelco estuvimos como tres años, desde el 2002, hasta el 2005 aproximadamente creando videojuegos para móviles», apuntala y localiza en el tiempo Charlie Granados. «Y ahí nuestro gran éxito fue *Fernando Alonso Racing*», asegura: «lo hicimos con la colaboración de Movistar, se dieron también una serie de circunstancias bastante afortunadas, y el resultado final fue que vendimos muchísimos videojuegos de *Fernando Alonso Racing*. Fue, probablemente, el videojuego para móviles español que más se ha vendido. Y, una vez más, nosotros estábamos muy contentos con el juego que había detrás; para los teléfonos que había entonces, el resultado era muy bueno. Y luego llegó el año 2005, y acabamos disolviendo Zigurat. Yo me vine a vivir a Pontevedra, ya que tenía ganas de escapar de Madrid, de alejarme del ruido, del estrés, del lío de Madrid… Y Fernando y Ángel siguieron en el mercado de los videojuegos. Estuvieron un tiempo haciendo aplicaciones para móviles 'más serias', digamos, y ahora están con su empresa WildBit metidos de nuevo de lleno en el mundo de los videojuegos para móviles».

Así culmina Charlie Granados este viaje fascinante por la historia de una de las mejores compañías de software español; con su buen hacer y su pasión por la innovación tecnológica, consiguieron hacer felices a muchos jugadores en la década de los ochenta, los noventa... Y lo que les queda.



CARLOS 'CHARLIE' GRANADOS

ATRAPADO POR SU PASADO
Para el autor de este reportaje, la creación fundamentalísima de Charlie Granados es *Afteroids*, rutilante y fantabulosa reinvención y ampliación del clásico casi-homónimo.

DESAFÍO TOTAL
«Estoy haciendo aplicaciones móviles, como por ejemplo *ElTiempoTV*, la aplicación del tiempo de Mario Picazo. La he desarrollado yo con diseño de mi hermano Jorge. Creo que la aplicación es la bomba: está muy bien pensada, muy bien diseñada, y nos ha quedado un producto fantástico. Y también estoy haciendo proyectos web, como uno para hacer libros digitales a partir de lo que recortas en internet, al que estamos dando mucha caña... Sigo metido en el mundo de la programación, pero alejado del mundo de los juegos», explica Charlie.



FERNANDO RADA

ATRAPADO POR SU PASADO
Es esta la ocasión ideal para Adonías de coronar a su incontestable majestad *Sir Fred* como el mejor título español desarrollado en la época dorada; un juego por el que no pasan los años, en el cual cuenta no tanto cumplir el objetivo propuesto, como lo muchísimo que se disfruta haciéndolo.

DESAFÍO TOTAL
Asegura Fernando que «WildBit tiene un valor tecnológico en el área visual, con tecnologías 3D que no ofrece todo el mundo. Tenemos valores diferenciales y mucho que decir. Vemos muchísimo futuro en el sector, pero hay un ecosistema con una gran competencia; es como en la época de las recreativas: uno de los retos de la industria está en el primer minuto de juego, ser suficientemente atractivo como para que el usuario no te borre y le dé una oportunidad a tu juego».



ÁNGEL ALDA

ATRAPADO POR SU PASADO
Sin duda, *Jump* es **EL** juegazo de cuantos ha creado Ángel. Lo directo y sencillo de su gameplay Game & Watch-style te engullirá en un océano de adicción incontrolable.

DESAFÍO TOTAL
«yo me centré en hacer un poco más de tecnología, porque si no hago nada raro, no me divierto; siempre tengo que hacer alguna cosa extraña. La última parida es extraña a tope: un buen día, Samsung nos dijo que por qué no hacíamos algo con el tablet que habían sacado, con el stylus. Y yo pensé una cosa extraña, claro: stylus, 'pues dibujar'. Y por qué no 'dibujar algo, y que cobre vida. Dibujes lo que dibujes, da igual'. Y de ahí salió *DrawPets*, que quedó curioso, surrealista».



LA QUE HEMOS ARMADO

Hemos preguntado a estos héroes del desarrollo ochentero por su título favorito de la época dorada del software, español y extranjero, tanto programado por ellos como por la competencia. Y esto es lo que nos han contestado:

Ángel Alda: «siempre me ha gustado mucho *Alien 8*. Me marcó mucho ese juego. Y de Zigurat me gustan todos...»

Fernando Rada: «Es muy difícil, yo no podría traicionar a mis niños. Me gustan muchos, y que tengas más cariño en especial... No podría decir uno solo. Cada uno tiene tantos ingredientes, nos hizo tanta ilusión hacer cada uno de ellos... Francamente, *Sir Fred* es más famoso, *Fred* es el primero y tiene muchísima inocencia, pero a la vez es un juegazo desde mi punto de vista. Pero luego, *El Misterio del Nilo* me parece bonito, una cosa muy artística...

Y luego, *París-Dakar* me parece divertidísimo, me pasaba muchas horas jugando con él. Es de esas cosas que cuando uno es desarrollador es difícil de decir, porque al final acabas harto de tus juegos. En 8 bits me gustan todos; me acuerdo que, depurando *Sito Pons 500cc GrandPrix*, decidí hacer que cuando luchas contra la CPU, o sea, las motos; si lo dejabas 'probando a ver qué hacían', yo tenía un modo debug en el que ponías a correr a todos, incluido a ti mismo, cada uno con su nivel de inteligencia... Y veías una carrera entera, cómo jugaban ellos, lo que hacían. Me quedé tan fascinado con ese modo que me quedaba viéndolo, sin jugar. Y puse ese modo en el juego: era 'ver una carrera', 'Modo Retransmisión' se llamaba, creo. Era graciosísimo: me fascinaba ver que con muy poquitos parámetros y actuando con una cierta aleatoriedad, como había tantas curvas, tantas aceleraciones, tantas cosas que pasaban, tantas frenadas, era un comportamiento contenido en parámetros pero que producía carreras interesantes; porque llegaban en grupo, y el que estaba más atrás corría un poco más y les cogía, se picaban en la frenada, y al final era como si tuvieran vida propia. Y me encantaba eso, por ejemplo. Me encanta *Sito Pons 500cc GrandPrix*, pero como ese, todos los demás».

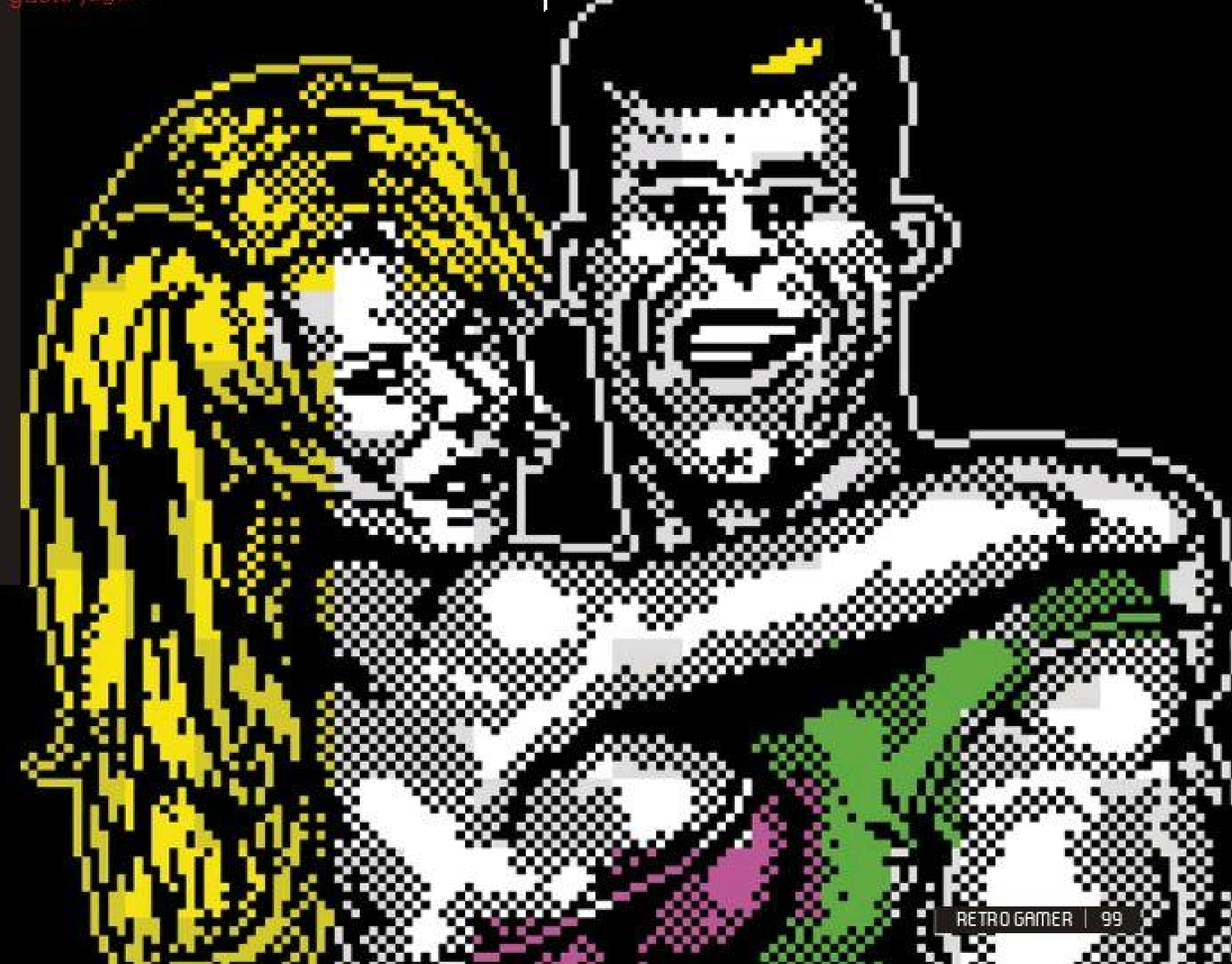
Charlie Granados: «De juegos españoles, y de los nuestros, a mí el que me parece más redondo es *Sir Fred*. Le pusimos muchas ganas. Hay juegos posteriores que hemos hecho quizá más pulidos, que tienen mejores gráficos, mejor estructura, mejor programación... Pero *Sir Fred* no sé qué tiene, que tiene un encanto buenísimo. Probablemente sea 'el mejor de los nuestros', digamos. De los videojuegos españoles que no son nuestros, además de *La Abadía del Crimen* que tiene categoría aparte, a mí me gustaba bastante el *Army Moves* de Dinamic. Aunque tenía también una dificultad que no había quien se lo pasara, como juego estaba muy redondo, me gustó bastante. Y luego de juegos extranjeros, para mí los reyes y quienes hicieron los mejores juegos fueron Ultimate. Cuando vi el *Knight Lore* se me caía la baba, decía: 'qué juegazo, qué cosa más divertida, más interesante y bien hecha...' De esos juegos que me pasaba tardes, y tardes, y tardes, y no me hartaba nunca. Destaco ese por destacar uno, pero de todos los juegos que Ultimate hicieron, no creo que haya uno malo. Eran los reyes, a todos nos hubiera gustado hacer lo mismo que ellos.

De los juegos que sacamos que no eran nuestros, ahí hay más de todo. Hay juegos que realmente estaban muy bien, por ejemplo *Comando Quatro* (1989), que me acuerdo que me parecía un juegazo, y otros... Tenían menos calidad. Queríamos apoyar a la gente que estaba empezando, y muchos de estos juegos los sacábamos más por dar salida a esta gente que por un afán realmente comercial. A través de estos juegos fue como conocimos a Ángel Alda, que luego fue un pilar importante en nuestra compañía...

Quizá, el juego que a mí menos me gustaba -no porque piense que sea un mal juego, sino porque tiene una temática que a mí no me atrae-, es el *Emilio Sánchez Vicario Grand Slam*. Los juegos de tenis no me atraen nada, lo hicimos y yo decía: 'este es un juego que está bien, pero que a mí no me gusta jugar'.

Sobre la dificultad en los juegos que decía antes, pienso que por ejemplo, *Sito Pons 500cc GrandPrix* es imposible (*risas*), está muy bien, es muy divertido... Pero en cuanto pasas el segundo, el tercer circuito, aquello empieza a ser dificilísimo... ¡es que te pasan por todas partes! Y dices, ¿a dónde voy? Tenía unos niveles de exigencia... ¡Tienes que ser una bestia del teclado para pasártelo! Pero a la gente parecía que le gustaba. Antes, la gente tenía esa capacidad de pulsar siete teclas a la vez, y estar ahí...

La verdad es que recuerdo aquella época como muy interesante, en el sentido de que nosotros estábamos muy contentos con los juegos que hacíamos. Creo que sacamos productos muy dignos y que no sacrificaban nada por el hecho de tener una marca detrás, de tener un personaje como *Sito Pons 500cc GrandPrix* o *Carlos Sainz*, sino todo lo contrario... No eran productos que se vendían solo por la cara bonita que habías puesto delante; no desarrollábamos muchos juegos. Cada juego tardaba mínimo un año en desarrollarse, y a veces yo creo que han llegado a cerca de los dos años... No éramos un equipo de producción masiva, pero nos gustaba mucho cuidar lo que hacíamos. ¿Y las ventas? No eran estratosféricas, pero sí lo suficientemente buenas como para sostener la compañía y estábamos contentos; ninguno se hizo rico en aquella época, pero vivíamos... Que también está bien».



GUNFORCE 2

■ **Desarrollador:** Irem ■ **Año:** 1994 ■ **Género:** Run-and-gun

■ **En el número 98 de la Retro Gamer inglesa, el director de *Metal Slug*, Kazuma Kujo, admitió que el equipo de *GunForce 2* (*Geo Force* en Japón) era muy similar al de *In The Hunt* y *Metal Slug*. Sus colegas, los llamó. No quiso revelar sus nombres, y los créditos de este juego nunca han sido desvelados por completo, por lo que es posible que nunca sepamos quién hizo uno de los mejores arcades de tiros en 2D de la historia, este que nos ocupa. Seamos honestos: *GunForce 2* es (posiblemente) mejor que *Contra*, *In The Hunt*, y la mayoría de los *Metal Slug*. Y no lo sabías porque es una rareza exclusiva del formato arcade.**

Todo en *GunForce 2* tiene el volumen al 11, desde su macarrísima y cacofónica banda sonora guitarrera a su imaginería de motos alienígenas y pibas en bikini. A falta de un fusil, el protagonista carga con dos, y tiene power-ups como misiles, láseres y lanzallamas. En vez de en un vehículo, como en el posterior *Metal Slug*, puedes cabalgar en una decena, incluyendo un nivel a moto donde te persigue un ciempiés mecánico. Los controles permiten disparar en múltiples direcciones, escalar muros y colgarte del techo y helicópteros.

Como en los buenos arcades, las situaciones están construidas *in crescendo*, para que eches monedas sin parar. El juego comienza con el jugador en un tren en marcha al que suben mutantes motorizados mientras los cachos de chatarra vuelan por los aires. Después, una fábrica de robots, jets militares que llenan la pantalla, un tren de tanques interconectados y monstruos biomecánicos gigantes. Y más: moto voladora y oleadas de misiles y aliens gigerianos.

Como se puede ver en las pantallas, el juego es gráficamente una preciosidad, con sprites enloquecidamente detallados, del estilo post-apocalíptico que tanto le gustaba a Irem por entonces. Las animaciones también son maravillosas y respiran personalidad: los movimientos de las extremidades de los personajes al saltar son puro arte pixelado. Y qué jefes: uno es un mecha volador con una ametralladora en el paquete. Y de ahí para arriba.

Todo *GunForce 2* es demencialmente bueno, lo que hace aún más triste que sea un título tan desconocido. *GunForce 2* es lo que amamos de las recreativas resumido en una sola máquina.





LA ALTERNATIVA QUE SÍ FUE

GUNFORCE: BATTLE FIRE ENGULFED TERROR ISLAND 1991

Puede que el *GunForce* original no sea tan macarra, frenético o tenga una banda sonora tan de petarlo como su secuela, pero al menos llegó a SNES y es más fácil conseguir jugar con él.



» Los jugadores pueden escalar y agarrarse a casi cualquier superficie, lo que recuerda en parte al fantástico *Contra III*.

» Los vehículos incluyen distintos robots, vehículos antiaéreos, un jeep, tanques, algunos aviones y nuestro favorito: una supermoto de enormes ruedas.

» La mayoría de los jefes son enormes monstruosidades biomecánicas, con detallada animación de sprites al más puro estilo Irem.

» En *Metal Slug* tenías que rescatar a viejos barbudos, pero en *GunForce 2* son chatis con bikinis rojos. ¡Hasta el jugador 2 es una jovencita turgente!

005

■ **Desarrollador:** Sega ■ **Año:** 1981 ■ **Género:** Infiltración



» [Arcade] *005* es un lanzamiento de Sega muy temprano, rebosante de interesantes mecánicas de juego.

■ **Lanzado el mismo año que *Castle Wolfenstein*, este cachondo arcade inspirado en *James Bond* de Sega es uno de los primeros juegos de sigilo conocidos.** Solo tiene cuatro pantallas distintas, y solo dos incluyen mecánica de infiltración, pero es un indiscutible precedente del género que conocemos.

Controlando al Agente Especial 005 tendrás que robar una serie de maletines con altos secretos en su interior, entrando en un edificio, esquivando a las fuerzas del orden y entonces (asumiendo que no hayas sido detectado ni aniquilado), saliendo al encuentro de un helicóptero.

A modo de una especie de menú de acceso a los niveles está la pantalla de la calle, donde puedes escoger en qué edificio entrar (el mejor es un almacén, donde los guardias te rastrean con linternas). Después de completarlos todos llegas a una fase final, donde vivirás un intenso tiroteo contra un helicóptero rodeado de… ¿globos de colores? Estrafalaria y mesmerizante, desde luego ya no se hacen recreativas como esta.

LA ALTERNATIVA QUE SÍ FUE

CRACK DOWN 1989



También de Sega, y de nuevo con mecánica de infiltración, una perspectiva cenital del mismo estilo y misiones de espionaje, *Crack Down* rebosa sin embargo algo más de acción que *005*. Fue portado a varios microordenadores de 8 y 16 bits, así como a Mega Drive.

LA ALTERNATIVA QUE SÍ FUE

GALAXY FORCE II
1988



Aunque *Galaxy Force II* se centra más en el combate que en la persecución de globos, tenía un mueble también muy impresionante, que rotaba al mostrar el juego sus impresionantes escenarios. Llegó a varios ordenadores y consolas.

PROP CYCLE

■ **Desarrollador:** Namco ■ **Año:** 1996 ■ **Género:** Simulador de vuelo

■ **¿Cuántos fuisteis tan afortunados de tropezaros con este simulador de vuelo-barra-ciclismo de Namco?** Nosotros sí recordamos alguno en Madrid, por ejemplo, y como para olvidarlo: el mueble incluía una bicicleta amarilla inconfundible, que servía para que pedalearas como un salvaje para impulsar un artefacto volador en pantalla. Una idea agotadora pero fascinante.



» [Arcade] Seguro que recuerdas el juego si llegaste a verlo en una sala de recreativos. Flato y 3D, todo en uno.

El juego tiene dos modos: 'Point Attack', y el más complejo 'Story Mode', en el que pedaleas a través de tres niveles principales antes de desbloquear un cuarto circuito secreto. El objetivo es obtener puntos estallando globos rojos, al estilo de las misiones de atravesar anillos en *Pilotwings 64*.

Lo que le da un aire distintivo a la máquina, aparte por supuesto de la bicicleta aerostática, es el hermoso y colorido mundo post-apocalíptico del juego, que recuerda a películas de Hayao Miyazaki como *Nausicaä del Valle del Viento* y *El Castillo en el Cielo*. Por desgracia es muy breve, razón por la que posiblemente no fue portado a alguna consola tipo PlayStation. Una auténtica pena.

QUE SE QUEDE EN EL ARCADE

MR. GOEMON

■ **Desarrollador:** Konami ■ **Año:** 1986 ■ **Género:** Plataformas

■ **Antes de que Konami se enfrascara en su serie de RPGs de *Ganbare Goemon* para consolas, testeó a Goemon y al período Edo en este viejo arcade.** Aunque la banda sonora es excelente y los gráficos imitan muy bien el estilo del mítico Katsushika Hokusai, la mecánica es horrible, una mezcolanza de ideas que no encajan nada bien unas con otras.

Básicamente se trata de correr de izquierda a derecha, agarrando objetos y lanzándolos a los enemigos, como barriles que hay por el suelo. Aunque la mayor parte del tiempo, bastante tienes con evitar a enemigos que aparecen sin pausa y te lanzan proyectiles de todo tipo. Los enemigos son fáciles de esquivar, en cualquier caso, y hasta los jefes son sencillos de ignorar, lo que los hace algo redundantes. Aunque hay un cronómetro, el jugador no tiene ninguna sensación de urgencia. Malo en un juego de arcade.

No es la peor recreativa de la historia, vaya, pero no es raro que no tuviera ports. Además, así Kazuhisa Hashimoto pudo repensar personaje y ambientación y crear *Ganbare Goemon* con resultados mucho más interesantes.



ROMPE CABEZAS

UNA SESUDA GUÍA DE LOS JUEGOS DE PUZLES

Tipos de puzles

Hay diferentes tipos de videojuegos de puzles, algunos de ellos claramente definidos, otros más confusos. Por ejemplo, Tetris es una mezcla clara de encajar piezas y puzle de acción.



ENCAJAR PIEZAS

■ Un juego de encajar piezas es tanto un puzle de bloques que caen, estilo *Tetris* o *Hexic*, como un juego de 'hacer tríos' al estilo de *Candy Crush Saga*. Han sido muy populares desde finales de los ochenta, y hoy día aún tienen ejemplos de éxito.

BASADO EN PIEZAS

■ Juegos como *Repton* o *Boulder Dash* tienen estructura basada en piezas, debido a su campo de juego estilo cuadrícula. También entran aquí conversiones de puzles clásicos como el ajedrez o el *Scrabble*.



PUZLE DE ACCIÓN

■ Cuando un puzle implica que el jugador se desplace a toda prisa de algún modo, quizás esquivando peligros o con un límite de tiempo, estamos ante un puzle de acción, subgénero que cuenta con ejemplos tan distinguidos como *Lode Runner*.

BASADO EN FÍSICA

■ Juegos en los que una acción tiene una consecuencia física realista. Por ejemplo, juegos como *Cut The Rope* o *World Of Goo*, donde se hace buen uso de principios físicos.

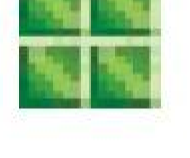


Cuando ya te duelen los dedos después de una sesión intensiva con un pegatiros, es hora de que tu cerebro tome el relevo. Ponemos sobre la mesa el amplio legado de los juegos de puzle que han triunfado en los últimos años

Aquí tienes un buen puzle, variante adivinanza: ¿Qué es un puzle? Un diccionario bien podría definirlo como un juego o juguete que plantea un problema que hay que resolver con habilidad, ingenio o cualquier otra actividad cerebral. Entonces, ¿es *Tomb Raider* un puzle porque incluye elementos de puzle? Hasta un FPS descerebrado como *Call Of Duty* te obliga a pensar en según qué ocasiones. Vaya rompecabezas éste.

Por suerte, existe un juego llamado *Tetris*. Cuando hablamos de puzles con nuestros entrevistados, este fue con diferencia el más mencionado. ¿Por qué? ¿Por qué parece que el género arrancó y acabó con este juego ruso de 1984?. *Dr Robotnik and His Mean Bean Machine*, el *Puyo Puyo* original, *Columns* o *Pac-Attack* fueron juegos de éxito, similares a *Tetris*, críticamente aclamados, de cosas-que-caen-de-la-parte-superior-de-la-pantalla-y-que-hay-que-manipular. *Amstrad Action* fue tan lejos como para calificarlos de «simples hijos de *Tetris*».

Pero aunque es importante (volveremos a él más tarde), *Tetris* es solo uno más de una larga lista de juegos de puzles. Muchos funcionan tambien con bloques, pero otros requieren catapultar pájaros sobre cerdos, en otros hay que cortar cuerdas y emparejar frutas, pero todos precisan de algo de materia gris para ser resueltos. Busquemos un objeto escondido, trasteemos con la física de los objetos, emparejemos formas y colores o hagamos dibujos a golpe de pieza, poco importa. Los puzles son puzles y esa es la premisa que vamos a usar en este artículo para definirlos.



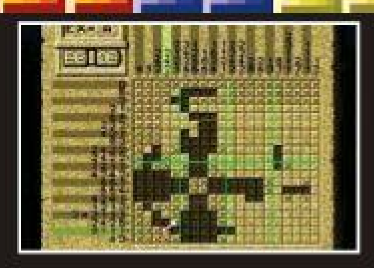
» [DOS] *Tetris*, de Alexey Pajitnov, sigue siendo uno de los puzles más populares de todos los tiempos.



Los puzles han sido populares durante siglos. El primer puzle de piezas, por ejemplo, fue creado en 1750, y el primer crucigrama se publicó en 1890, en una época en la que los periódicos comenzaban a darse cuenta de lo atractivos que resultaban para sus lectores. En 1972 fue programado *Hunt The Wumpus*, un juego basado en texto que, aunque muchos consideran una aventura, en realidad fue un primigenio puzle digital. Gregory Yob creó este laberinto en BASIC en la Universidad de Massachusetts con veinte habitaciones conectadas y un monstruo llamado Wumpus escondido en una de ellas. El objetivo era deducir dónde se encontraba y asetearlo sin piedad.

Los juegos de laberintos (y su historia se remonta a cuatro mil años en el pasado) también son muy populares. El arcade *Gotcha*, en 1973, fue el primer videojuego de laberintos. Atari fabricó la máquina, y los primeros muebles tenían unas protuberancias rosadas en vez de joysticks. Se creía que representaban pechos, y el equipo de Atari conocía internamente la máquina como 'el juego de las tetas'.

«Si un puzle es una especie de laberinto del que tienes que encontrar la salida, *Gotcha* es un ejemplo perfecto», dice Steve Bristow, quien junto a Steve Mayer y Larry Emmons, fue parte del equipo de Atari que creó la ▶



DESCUBRIR EL DIBUJO

■ Si un puzle tiene una serie de piezas que acaban revelando una imagen o un patrón de algún tipo (como en la clásica serie *Picross*), entonces consideramos que entra en esta categoría.

OBJETOS OCULTOS

■ Subgénero muy popular en tablets y teléfonos, donde se muestran una serie de cachivaches que hay que localizar en escenarios con síndrome de Diógenes. A menudo están hilados por sencillas historias.



PUZLES DE INGENIO

■ Tanto si ponen en juego conocimientos matemáticos como lingüísticos o extrasensoriales, estos puzles se hicieron muy populares gracias al doctor Dr Kawashima, y exigen meditación cuidadosa y actitud de aprendizaje positiva.

PUZLES MUSICALES

■ Un subgénero más reciente que precisa del empleo de audio. *Chime* y *Lumines* son buenos ejemplos: el primero, por decir uno, va creando una melodía con los bloques que caen.

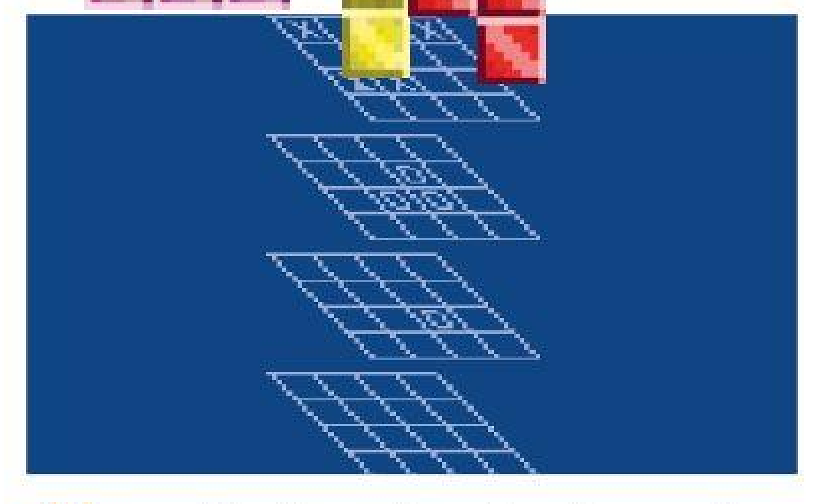


▶ Atari 2600, pero ya estaba en la compañía a principios de los setenta. «El jugador y un contrincante tenían que maniobrar por el laberinto hasta encontrarse. Eran los tiempos en los que el puzle no cambiaba, el laberinto era estático. Por supuesto, técnicamente tampoco era posible hacerlo de otro modo».

El éxito de *Gotcha* preparó el camino para títulos similares. La recreativa *Amazing Maze*, en la que había que encontrar la salida de un laberinto, lanzado por Midway en 1976, llegó el mismo año que el puzle para consola *Maze*, desarrolado por Fairchild Semiconductor para la Fairchild Channel F. Fue uno de los escasos 26 juegos para el sistema y consistía, simplemente, en un bloque cuadrado que el jugador movía por un laberinto. Por suerte, una presentación tan espartana no importaba: los puzles no necesitan presentaciones extravagantes, todo está en la mecánica.

En 1978, Ralph H Baer y Howard J Morrison crearon el mítico juguete de memorizar colores *Simón*. No tardó mucho en ser trasladado a los videojuegos: *Mindbuster*, desarrollado para la portátil Microvision, fue también el primer videojuego de puzles portátil. Se precisaban seis o doce movimientos para resolver un puzle que exigía presionar botones en el orden correcto.

Aquella parecía una era de innovación constante. Cuatro años antes se inventó el Cubo de Rubik, que ayudó a crear un tipo diferente de puzle, uno que se adentraba en la tercera dimensión. Atari se inspiró en él para su juego *Atari Video Cube* en 1982,



“Tu niño interior de cinco años sabe que jugar con piedras y barro es divertido”

Peter Liepa

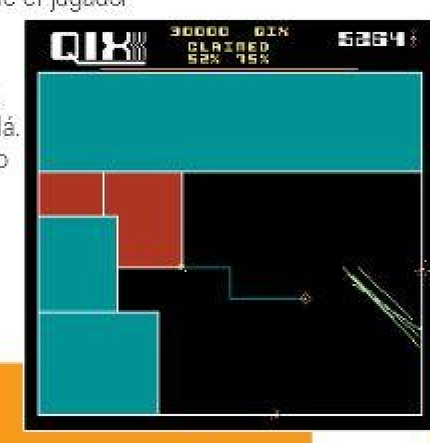
un título para un solo jugador que exigía el empleo de joystick y una concentración notable. Este temprano juego de Atari extirpó la naturaleza de auténticas 3D del Cubo de Rubik y, en su lugar, puso a correr a un sprite (¡con fez!) por bloques de 2D que cambiaban de color, siendo cada uno de ellos la supuesta cara de un cubo. Si el color del bloque coincidía con el color del personaje, éste no podía pisarlo, obligando a que el jugador agudizara su pensamiento espacial, e impidiendo que el juego fuera demasiado sencillo.

Atari incluso llegó a ir más allá. El mismo año estuvo trabajando en emular por completo el Cubo de Rubik en 3D, pero el resultado nunca se lanzó, no se sabe si por problemas con la compleja programación del título o por temas de licencias y copyrights. Para liar aún más las cosas, *Atari Video Cube* fue reeditado en 1984 como *Rubik's Cube*. Pero, por desgracia, ni el fundador de Atari Nolan Bushnell ni los diseñadores de *Pong* Allan Alcorn y Steve Bristow son capaces de recordar ese supuesto juego oficial, así que seguirá siendo un misterio...

Aún así, Atari 2600 (y su rival, la Odyssey 2) recibieron algo más que simuladores de cubos y laberintos. Puzles tradicionales fueron adaptados al formato digital en títulos como *Othello* o *Tic-Tac-Toe*. En estos casos fueron tan inteligentes de adentrarse en el corazón de la mecánica para que los jugadores que no quisieran una experiencia de acción frenética pudieran disfrutar de un ritmo más lento, propio de los juegos de mesa. Pero el medio estaba llamado a producir sus propios puzles, algunos de ellos tan innovadores y extravagantes como *Qix*, de 1981.

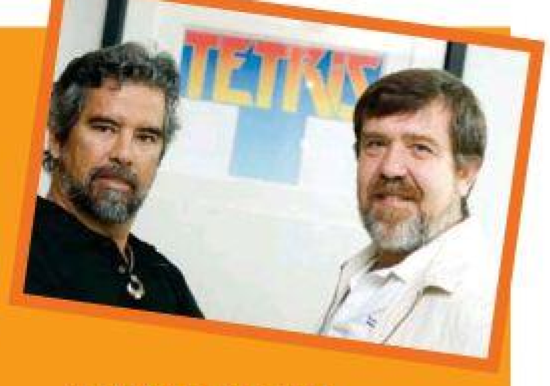
Qix era un juego enigmático. La idea era completar cada pantalla coloreando al menos un 75% de la misma, trazando líneas antes de que *Qix* (un aberrante caos de líneas multicolor que se mueve azarosamente por la pantalla) lo alcance. En muchos aspectos el juego precisa suerte y habilidad, que es por lo que muchos se negarán a considerar el juego como un puzle. Pero en los videojuegos, esa combinación siempre ha estado presente en el género: se exige a los jugadores que mejoren sus partidas a pesar de que ganar sea una misión imposible. «De

» [Arcade] *Qix* de Taito fue un puzle que bailaba en la delgada línea entre suerte y habilidad.



Juega al puzle

Tetris es el puzle más conocido de todos los tiempos. Hablamos con su creador, Alexey Pajitnov, y con Henk Rogers, el hombre que lo sacó de la URSS.



¿Por qué *Tetris* es tan icónico, qué lo hace tan adictivo y popular?
Alexey Pajitnov: Siempre he dicho que *Tetris*, en su esencia, es un juego sencillo y muy fácil de entender. También posee un desafío intelectual y visual que lo hace atractivo, sobre todo porque ordenar y encajar cosas es algo que está en nuestra naturaleza. Creé *Tetris* hace casi treinta años, y que sigamos hablando hoy de él dice mucho acerca de su popularidad.

Henk Rogers: Creo que *Tetris* incide en un centro de placer esencial en los humanos, que consiste en crear orden a partir de cierta complejidad. Las formas geométricas atraen y son conocidas por igual en todo tipo de culturas, edades y sexos. También ayuda que el juego sea fácil de entender y, por tanto, de aprender a jugar. En suma, la popularidad del juego se basa en el hecho de que la gente puede explotar un centro de placer básico y permanecer ahí por un espacio de tiempo relativamente largo.

Los puzles son un género muy popular incluso hoy. ¿Por qué?
AP: Son tranquilos, sutiles y rara vez exigen nada que vaya más allá de tu mera concentración. Los videojuegos de puzles plantean desafíos breves y claros, con objetivos bastante sencillos de entender. Otros géneros tienden a ser exclusivistas y alienantes, pero los puzles tienen un elemento de inclusividad inherente. También ayuda el hecho de que a la gente le gusta la sensación de sentirse inteligente.

HR: Los juegos de puzles parten de conceptos matemáticos o geométricos básicos. Por tanto, no dependen de personajes famosos (como *Mario* o *Angry Birds*) o en mecánicas jugables de moda (aventuras o simuladores de granja). Los puzles se basan en conceptos intemporales. La geometría euclidiana no es una moda de usar y tirar, es en lo que hemos estado basando las cosas durante los últimos dos mil años.

¿Qué lecciones pueden extraerse a partir de *Tetris*?
AP: Para mí, *Tetris* es un juego (uno muy divertido), pero su intención nunca fue dar lecciones de nada. Aún así, he oído que mejora los tiempos de reacción y a tomar decisiones rápidas.

HR: ¡DAME UN BESO!
Cuando encuentras un buen juego, no lo entierras bajo una montaña de gráficos resultones y efectos especiales. Animar las piezas del ajedrez no hace que el ajedrez sea mejor. De hecho, la ornamentación distrae. *Tetris* es un juego sencillo. Si algo sencillo funciona, pues mantenlo sencillo.

Si no hubiéramos jugado a *Tetris*, ¿cómo lo resumiríais en dos frases?
AP: Piezas caen. Encájalas tan ajustadamente como puedas para que desaparezcan y sigas jugando.

HR: En *Tetris* manipulas formas geométricas que caen para formar líneas de bloques sólidos.

Evolución de Tetris

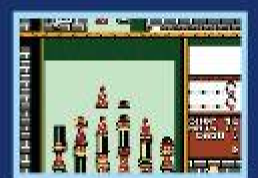
Tetris ha sido la base de muchos juegos similares. Aquí tenemos siete variantes clave.



WELLTRIS

■ **AÑO:** 1989
■ **SISTEMA:** VARIOS
■ **DESARROLLADOR:** INFOGRAMES, SPECTRUM HOLOBYTE

En vez de bloques cayendo en vertical, este juego de Alexey Pajitnov los precipitaba por un pozo, a lo largo de una de sus cuatro caras y hasta llegar a una cuadrícula de ocho por ocho. Había que mantener las cuatro caras lo más despejadas posibles.



HATRIS

■ **AÑO:** 1990
■ **SISTEMA:** NES, GAME BOY, ARCADE, TURBOGRAFX-16
■ **DESARROLLADOR:** BULLET PROOF SOFTWARE

Otro juego de Pajitnov en el que los bloques eran sustituids por sombreros. Cinco sombreros de idéntico estilo tenían que ser encajados en order para que desaparecieran. Tuvo no solo versiones de NES, Game Boy y Turbografx, sino también para arcades.



3D TETRIS

■ **AÑO:** 1996
■ **SISTEMA:** VIRTUAL BOY
■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO

¿Te obsesionaste con *Tetris* hasta ver cómo muebles reales podían ser reorganizados como piezas del juego? Prueba esta exclusiva de Virtual Boy, basada en esa mareante capacidad de *Tetris*. El resultado es el habitual: vómitos, mareos, no manejar maquinaria pesada. Fue el último juego de Virtual Boy.



TETRIS PLUS

■ **AÑO:** 1996
■ **SISTEMA:** ARCADE, GAME BOY, PLAYSTATION, SATURN
■ **DESARROLLADOR:** BULLET PROOF SOFTWARE

Como queriendo reavivar la discusión de si *Tetris* es o no un puzle, *Tetris Plus* incluía un modo puzle que en realidad tenía mucho de arcade. Tenías que ayudar a un profesor a llegar al fondo de la pantalla usando las técnicas habituales de *Tetris* antes de que te alcanzara un techo con pinchos.



THE NEW TETRIS

■ **AÑO:** 1999
■ **SISTEMA:** N64
■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO

1999: hora de un nuevo giro, proporcionado por este juego que permitía a los jugadores crear bloques de cuatro por cuatro que se convertían en oro o plata. También se mostraban las tres siguientes piezas y una extra que podía ser usada a voluntad del jugador.



TETRIS DS

■ **AÑO:** 2006
■ **SISTEMA:** DS
■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO

Tetris fue el juego más popular de Game Boy, y se convirtió por ello en un fenómeno cultural. Para cuando llegó a una nueva portátil de Nintendo (la DS en 2006) el concepto estaba algo más gastado, así que no se convirtió en un nuevo fenómeno cultural pese a la novedad del multijugdor.



TETRIS PARTY

■ **AÑO:** 2008
■ **SISTEMA:** WIIWARE, DSIWARE, WII, DS
■ **DESARROLLADOR:** HUDSON SOFT, TETRIS ONLINE, NINTENDO AUSTRALIA

¿Puede *Tetris* ser un party game que te levante de la silla? Parece que sí. *Tetris Party* para Wii permitía el empleo de Balance Board y tenía multijugador. El jugador debía inclinarse a los lados para mover los bloques, hacia adelante para hacerlos bajar y girar para que hagan lo propio.

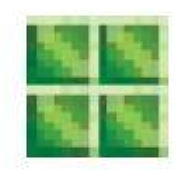
ese modo puedes echarle siempre la culpa a la mala suerte, por muy mal que juegues», dice el fundador de PopCap Jason Kapalka. «En realidad es una forma muy casual de aproximarse a los puzles y es por lo que los niños prefieren los juegos con dados a juegos como el ajedrez: quita la responsabilidad del fracaso de la figura del jugador».

Los desarrolladores iban encontrando formas de darle un giro fresco a viejos formatos. Los puzles de bloques desplazables se inventaron en 1880, pero en 1981 *Loco-Motion* demostró que los videouegos podían actualizar una mecánica tan antigua incluyendo un tren en el desarrollo. Los jugadores tenían que mover piezas de una vía para que el tren avanzara sin descanso, a la vez que lo dirigía hacia las estaciones que rodeaban el circuito, recogiendo pasajeros. Un tren chiflado y sin control que tu locomotora debía esquivar daba el toque definitivo de temprano arcade-puzzle al juego, al introducir un elemento de peligro en el desarrollo. Ocho años después, el principio del juego permanecía fresco en *Pipe Mania*, que no tenía bloques corredizos, pero sí trozos de tubería que había que ubicar para no derramar un líquido.

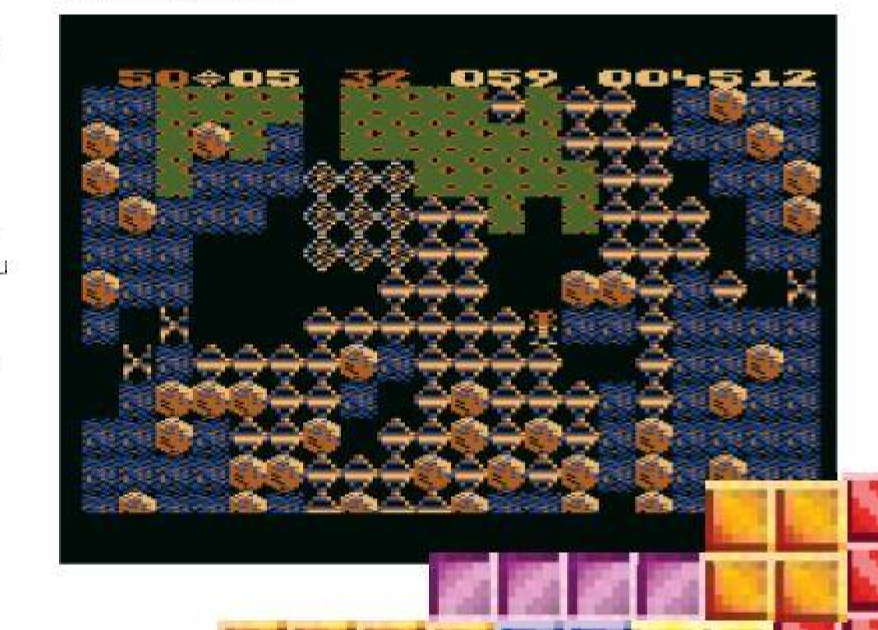
Y llegó casi una edad de oro para los puzles. Las piezas móviles se convirtieron en un tema recurrente, con juegos como *Zenji*, *Confuzion*, *Rock 'N' Bolt*, *Collapse*, *Scarabaeus*, *Split Personalities* o *Deflektor* siguiendo la tendencia. Pero no solo había títulos de ese subgénero. En 1982 llegó el primer videojuego de lógica, *Rocky's Boots*, creado por The Learning Company. Los jugadores usaban una bota mecánica para patear cuadrados, diamantes y cruces, siguiendo una secuencia que había que ir deduciendo. También fue el año en el que *Q*bert* combinó puzzles con plataformas, con el procaz protagonista saltando por una pirámide construida con cubos que cambiaban de color al ser pisados por el héroe, perseguido sin descanso por una plétora de folclóricos enemigos.

Y entonces, en 1984, llegó *Tetris*. «Siempre he dicho que *Tetris* es, fundamentalmente, un juego sencillo y muy fácil de entender», dice su creador Alexey Pajitnov. «También posee un desafío visual e intelectual que lo hace muy atractivo, especialmente porque ordenar y encajar cosas está en nuestra naturaleza. Creé *Tetris* hace casi treinta años, y que sigamos hablando hoy de él dice mucho acerca de su popularidad».

Tetris acabó teniendo una influencia indiscutible en el género puzzle, en particular desde 1987, cuando llegó a las tiendas estadounidenses. Su popularidad llegó a su cúspide a finales de los ochenta, cuando se empezó a regalar con cada Game Boy de Nintendo. El diseñador y empresario Henk Rogers había viajado a Kioto en 1988 para conocer al dueño y CEO de Nintendo Hiroshi Yamauchi. «Me presentaron al señor Yamauchi y le dije 'Creo que podríamos estar ante uno de los juegos más importantes de la historia, pero no puedo distribuir más de 40.000 unidades», recuerda Henk. «Entonces llama a Shigeru Miyamoto y le dice, '¿Es bueno este juego?' Miyamoto dice: 'Sí.' Yamauchi responde: '¿Cómo lo sabes?' Miyamoto replica: 'Porque todos sus empleados, incluido el equipo de contabilidad, están jugando a *Tetris* durante el almuerzo y después del trabajo». Nintendo adquirió el juego. La compañía de Rogers, Bullet Proof Software, acabó vendiendo más de dos ▶



» [Atari 8 bits] *Boulder Dash*, primer éxito de First Star Software, desató una considerable oleada de secuelas.







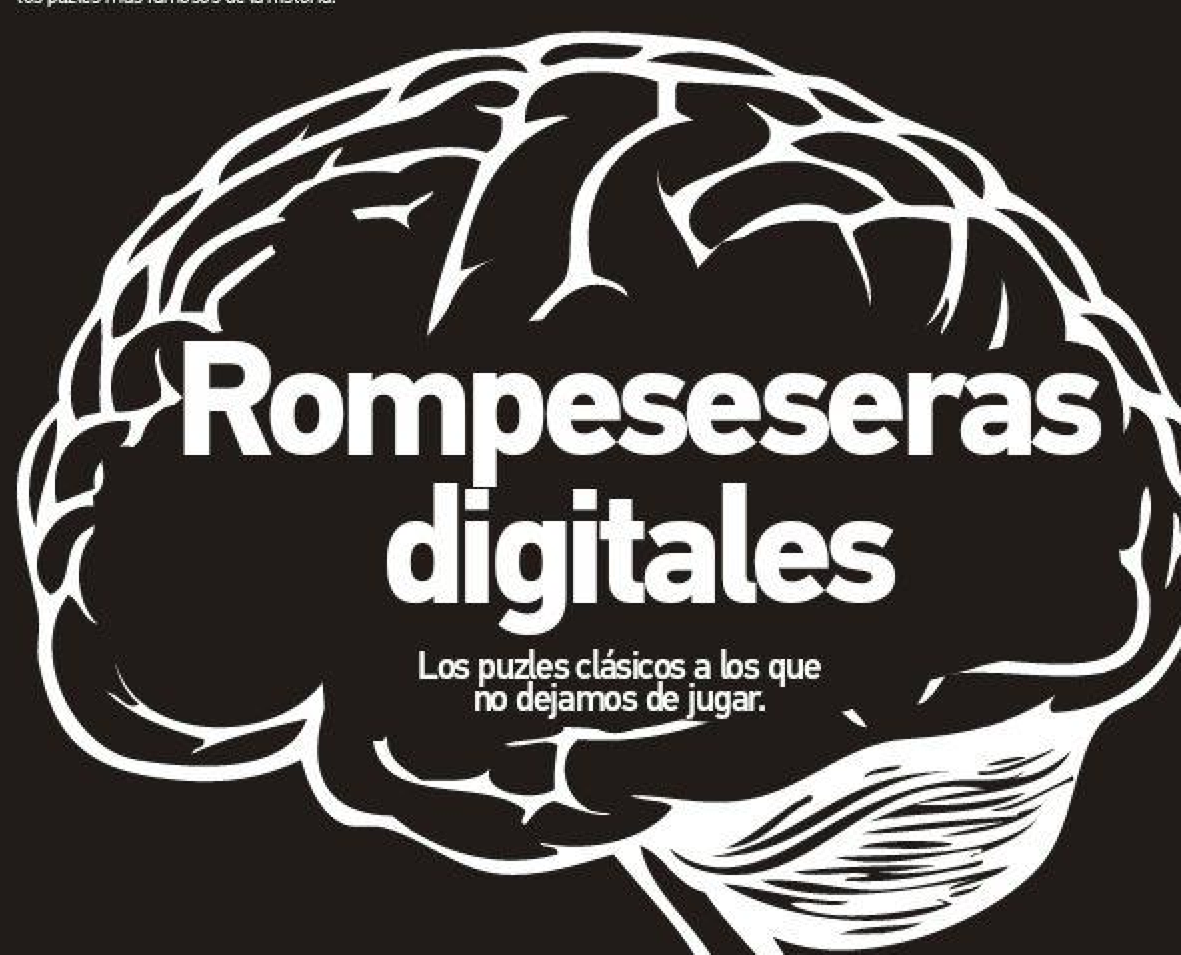
TETRIS [1984]

El programador ruso Alexey Pajitnov hizo *Tetris* mientras trabajaba como ingeniero informático para el gobierno soviético en la Academia Soviética de Ciencias. Como estaba empleado por el gobierno, no podía recibir royalties por el juego. Después del final de la Guerra Fría en 1991 se trasladó a América y fundó la Tetris Company. Para entonces, Nintendo ya había licenciado el juego y había hecho historia al venderlo con su Game Boy.



BEJEWELED [2001]

«Ha habido un claro interés por los juegos tipo *Bejeweled* en la última década, títulos como *Puzzle Quest* y *Jewel Quest*», dice el fundador de PopCap Jason Kapalka. *Bejeweled* era un juego de emparejamiento de formas que debutó en navegadores en 2001 y ha disfrutado de tres continuaciones y ventas más de más de 75 millones, convirtiéndolo en uno de los puzles más famosos de la historia.



Rompeseseras digitales

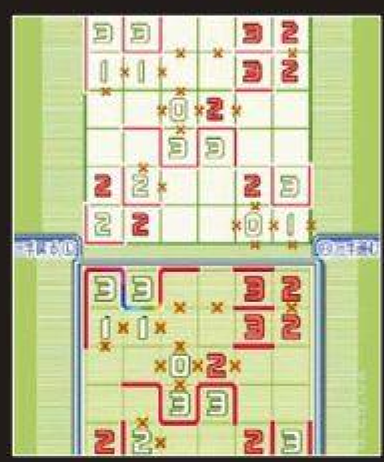
Los puzles clásicos a los que no dejamos de jugar.





SLITHERLINK [2011]

SlitherLink es un puzle de lógica que requiere una concentración my alta. El jugador tiene una serie de puntos en la pantalla y tiene que conectarlos para que formen un loop. Para complicar las cosas, algunos cuadros indican con números cuántas líneas pueden rodearlos.



CHIP'S CHALLENGE [1989]

El juego que definió el género puzle en la Atari Lynx estuvo a punto de titularse *Tile World* (que aquí habría sido bello traducir como *Mondo Baldosa*). En él, Chip McCallahan tiene que ir recogiendo chips por cada nivel mientras trajina con botones que hay que presionar, puertas que desbloquear y monstruos que evitar. Chuck Sommerville, creador del juego, era fan de *Boulder Dash*, y se nota.



LEMMINGS [1991]

Los jugadores de *Lemmings* tienen una relación de amor-odio: con ellos no aguantan su procesional paso hacia la muerte colectiva, pero hacen todo lo posible por mantenerlos con vida, a veces llegando a abortar niveles para intentar salvar más. «En su época, el abundante número de personajes que se movían por la pantalla era sorprendente y te ponía en tensión, haciendo que te pusieras a chillar como un cerdo cuando veías a los lemmings lanzarse en fila por un abismo», dice el diseñador Mike Dailly.



ANGRY BIRDS [2009]

Necesita poca introducción, pero quizás sea, aún hoy, el mejor ejemplo de cómo una pantalla táctil puede emplearse con devastadores resultados en un puzle sencillo y efectivo. Según ha pasado el tiempo, las técnicas de demolición aviares han ido creciendo, pero al final, todo se resume en tirar de la goma elástica y soltar.



PUZZLE BOBBLE [1994]

Disparar burbujas a otras burbujas para agruparlas y que vayan desapareciendo era la premisa sencilla y adictiva de *Puzzle Bobble* (o *Bust-A-Move*, según la zona). Protagonizado por Bub y Bob, de *Bubble Bobble*, ha tenido unas cuantas secuelas y spin-offs oficiales, pero muchísimos más clones caraduras. El último *Bust-A-Move* llegó para 3DS, llevando el lanzamiento de burbujas a una nueva dimensión.



PIPE MANIA!! [1989]

Portado a prácticamente todas las plataformas de su época, *Pipe Mania!!* (originariamente, *Pipe Dream*) pedía a los jugadores que colocaran trozos de tubería para ir impidiendo que se derramara un líquido. Y de ahí a una salida del nivel. Muy adictivo y también con múltiples imitadores y reboots oficiales.



THE FOOL'S ERRAND [1987]

JJ Abrams se declara fan, y no cuesta ver por qué: este puzle de culto de Cliff Johnson plantea una narrativa que exige la resolución de puzles para ir desvelando una historia. Incluye puzles de memoria, de piezas, lógicos y muchas otras variantes, con la triquiñuela de que, con cada nuevo puzle, el jugador no solo debe solucionar el desafío, sino averiguar bajo qué reglas hacerlo.



THE INCREDIBLE MACHINE [1993]

Un soberbio puzle basado en física de los objetos que es pura estética pecera de mediados de los noventa pero, también, un guiño a los dibujos animados de la Warner y a los inventos chiflados de sus patéticos depredadores, por no hablar del Profesor Franz de Copenhague de nuestro TBO. Recientemente fue rehecho y relanzado en iOS.

▶ millones de copias en la NES, y Nintendo, más de cuarenta millones para Game Boy.

Como *Tetris*, *Boulder Dash* de Peter Liepa y Chris Gray fue lanzado en 1984 para ordenadores de 8 bits de Atari y fue convertido posteriormente a todo tipo de formatos. Similar al juego de acción y estrategia de 1982 *The Pit*, *Boulder Dash* fue un puzle casual del estilo de los que siguen hoy de moda. «A cualquiera le gusta poner su cerebro a trabajar en la resolución de problemas», dice Peter. «Y no todo el mundo tiene los reflejos o la sed de sangre necesarios para los FPS. *Boulder Dash* era lo suficientemente adictivo como para tenerme pegado a él, desarrollándolo durante seis meses. Es un puzle de acción que despierta distintas partes de tu cerebro... y a tu niño interior de cinco años que sabe que las piedras y la arena son divertidas».

Boulder Dash fue uno de los primeros puzles en emplear objetos con físicas realistas. Eran muy sencillas, claro, lo que dice Peter que llevaban a cierta predictibilidad, pero podían ser combinadas de forma relativamente compleja. Hoy día es un tipo de puzle muy común, así que es justo decir que los desarrolladores tienen mucho que aprender de *Boulder Dash*. «Todo lo que puedo decir es que es muy complicado dar con un conjunto de comportamientos físicos que 'funcionen', y con eso quiero decir 'que sean divertidos y generen una buena cantidad de puzles'», añade Peter.

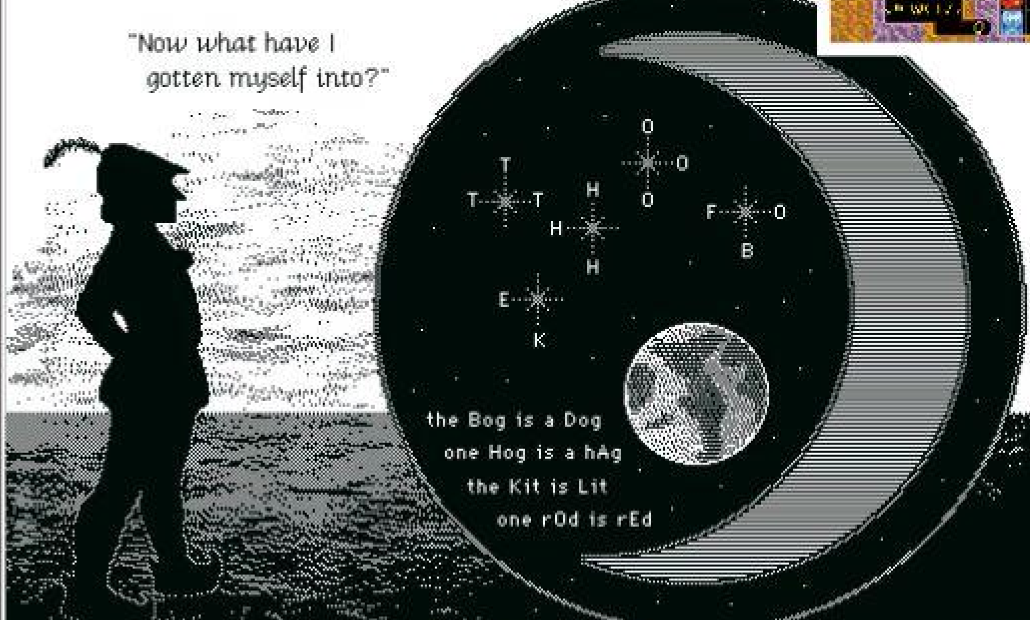
Otro puzle digno de mención es el excelente *The Fool's Errand*, que empleaba meta-puzles en un juego de estrategia y fantasía con una narrativa muy cuidada. El juego contenía también un gran enigma que solo podía ser resuelto cuando otros pequeños puzles eran solucionados, y el jugador indagaba en la historia en busca de pistas. Fue muy popular en su día y es una clara influencia para los *Professor Layton* y su sartenada de puzles narrativos.

Tetris, en cualquier caso, fue el juego que definió los últimos ochenta, y hubo decenas de estudios ansiosos por replicar su éxito. *Columns* fue el intento de Sega de crear una alternativa a Tetris y llegó a los arcades en 1990 antes de acabar recibiendo ports para Mega Drive y Game Gear, donde sufrió las inevitables y despiadadas comparaciones con el bombazo de Game Boy. Sin embargo, el juego tenía sus virtudes, y *Columns* (en el que había que ordenar grupos de tres o más bloques del mismo color, en cualquier sentido, incluido diagonal) se convirtió en un clásico. Lo mismo podría decirse de *Chip's Challenge*, un puzle rebosante de personalidad propia de 1989 para Atari Lynx.

Pac-Attack, influenciado por *Columns*, no tuvo el mismo impacto, pero es un buen ejemplo de cómo personajes procedentes de juegos de otros géneros empezaron a protagonizar puzles. Wario estaba en *Wario's Woods*. Kirby apareció in *Kirby's Star Stacker*. *Pokemon Puzzle League* era en parte un clon de *Tetris Attack* y Dr Mario tuvo su propio plagio de *Tetris*. En Europa, los hermanos Oliver calzaron al ovoide Dizzy en algunos puzles: «*Fast Food*, un juego inspirado por *Pac-Man* pero protagonizado por Dizzy, se programó solo en un par de semanas, más o menos la mitad que el resto de los juegos que hicimos, así que nos lo tomamos como una especie de desafío», dice Philip Oliver. «Decidimos crear otro laberinto de una sola pantalla, *Kwik Snax*. Pensamos que sería interesante un juego de laberintos que te permitiera cambiar las posiciones de los muros. Se podrían empujar las paredes para cambiar el laberinto, y Dizzy podría empujar bloques para destruir enemigos, al estilo de las manzanas de *Mr Do*». ▶



» [Mega Drive] *Tetris* desató una oleada de imitadores. Este es *Columns*, el homenaje de Sega.



» [Mac] *The Fool's Errand* mezcló puzles con una gran historia. El resultado fue espectacular.

▶ A principios de los noventa, la fiebre por los puzles continuaba. *Loopz* fue un éxito de crítica en el que había que crear loops a partir de formas que tenían líneas o ángulos asociados a ellas. En *Rampart*, unos pequeños bloques servían como muros para defender castillos en una mezcla de estrategia y shoot-'em-up con elementos claramente inspirados en *Tetris*.

Pero no todos los puzles conllevaban el manejo de piezas. *Lemmings* fue desarrollado por DMA Design en 1991. El jugador tenía que guiar a los insensatos lemmings por terrenos plagados de peligros e intentar llevar a la mayor cantidad posible de ellos hasta la meta, aunque para ello tuviera que ponerlos a cavar, construir o dinamitar cosas. Fue el primer puzle en el que entraban en juego escenarios destructibles. «También fue el primer 'sandbox' real», dice uno de los grafistas de *Lemmings* Mike Dailly. «Tenías un montón de habilidades y un mundo con plena libertad para emplearlas. Por eso los niveles eran tan complejos de diseñar y tan satisfactorio solucionarlos. Podías encontrar una salida de formas que a veces diferían completamente de lo que había pensado el diseñador de niveles. Los mejores niveles eran aquellos en los que había una sola y oscura solución. En esos era realmente difícil llegar a discurrir exactamente la misma solución que el autor original».

Según fueron avanzando los noventa, también lo hizo la variedad y públicos de los juegos de puzles. *Super Puzzle Fighter II Turbo* estaba inspirado en el popular juego de lucha de Capcom y fue el primero de su clase. *Puzzle Bobble*, también conocido como *Bust-A-Move*, era un puzle de relacionar formas en el que había que disparar pompas de colores a otras similares mientras éstas se reproducían a velocidad de espanto. Taito, de hecho, generó unos cuantos puzles de calidad, incluyendo *Puchi Carat* y *Cleopatra Fortune*. La tercera dimensión también se volvió importante, como en el juego de PSone *Intelligent Qube* en 1997 o el *Tetris* 3D *Wetrix*, desarrollado por Ste y John Pickford.

Zed Two, propiedad de los Pickford, también desarrolló un *Tetris* en 2003, que seguía generando imitadores sin descanso. Títulos muy similares, como *Block Out* o *Boxxie*, o que probaban una nueva dimensión como *Klax*, la avalancha de pseudo-tetriminos proseguía. Algunos de ellos fueron tan populares como *Puzznic*, recreativa desde 1989 y que pasó por todos los formatos domésticos hasta, incluso, PlayStation en 2003. Hasta fue portado a GX4000, lo que le convierte en el único puzle de la infausta máquina de Amstrad.

Los puzles estaban ya tan integrados en la vida del jugador medio que hasta Microsoft vio su potencial cuando incluyó el *Buscaminas* en el Windows Entertainment Pack, y después, desde Windows 3.1 en adelante. La premisa básica había sido usada en juegos de ordenador previamente (*Mined-Out* de Ian Andrew en 1983, por ejemplo), pero su inclusión en Windows lo convirtió en uno de los puzles más jugados de la historia.

La simplicidad no siempre era prioritaria, de todos modos. *E-Motion*, de 1990, pedía al jugador que hiciera colisionar átomos y moléculas. En cualquier caso, a mediados de los noventa, los juegos de acción y rol comenzaban a dominar el mercado y el foco de atención pareció trasladarse. Aún salían juegazos como *Puyo Puyo* o *Kirby's Avalanche*, pero tras la explosión soviética y sus imitadores, las aguas estaban tranquilas.

Hasta que llegó Internet y comenzó a preparar el camino para juegos inmediatos y para todos los públicos, como *Poppit!*. Una nueva generación de jugadores estaba siendo incubada. «Principalmente, mujeres y jugadores mayores de lo habitual», dice Kapalka. «De hecho, llamarles jugadores casuales era algo injusto, porque muchos de ellos pasaban mucho tiempo jugando online, y difícilmente podías decir que no se lo estaban tomando en serio».

Kapalka creó PopCap en 2000. «Por entonces hacíamos cosas como *Bejeweled* y otros juegos similares de puzles, y le dábamos muchas vueltas a qué hace interesante a un juego de este tipo». *Bejeweled* estaba inspirado en un juego web que alguien de PopCap había visto años antes, pero en una forma muy primitiva. El estudio lo recicló, mezclándolo con *Tetris Attack*. «Supongo que era el momento adecuado: en el año 2000 muchísima gente estaba descubriendo Internet. *Bejeweled* se convirtió en el prototipo de juego al que podías acceder de forma gratuita, ideal para este nuevo tipo de jugadores casuales».

Aún así, encuentra diferencias entre *Tetris* y *Bejeweled*. «*Tetris* siempre ha sido un juego basado en la habilidad. Tienes que saber en todo momento lo que haces y es bastante estresante; *Bejeweled* (sobre todo en sus primeras versiones, cuando no tenía límites de tiempo), no estaba necesariamente orientado a la habilidad del jugador. Estaba, en cierto sentido, basado en tener suerte».

Con *Peggle*, PopCap terminó de cimentar su reputación como creador



» [Amiga] *Lemmings* es otro juego de puzles inmensamente popular y con múltiples secuelas

“Siempre he dicho que Tetris es, esencialmente, un juego sencillo, y fácil de entender”
Alexey Pajitnov



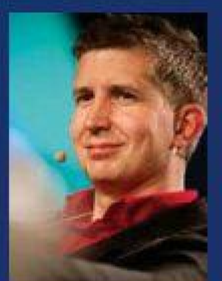
» [PC] *Bejeweled* es uno de los ejemplos más tempranos del género de unir tres piezas de la misma forma o color.



» [iOS] Juegos como *Cut The Rope* encajan perfectamente con los dispositivos portátiles.

La Saga continúa

Los juegos de puzles son hoy más populares que nunca gracias a smartphones y tabletas. El jefazo de King.com Tommy Palm nos habla de Candy Crush Saga.



¿Dónde se originó el concepto de *Candy Crush Saga*?
Candy Crush nació como un juego de un solo nivel para www.king.com a mediados de 2011. La idea era hacer un título que se distanciara de la mecánica de unir tres piezas iguales, y darle un tema relacionado con caramelos. Los caramelos son algo que la mayoría de la gente relaciona con algo positivo y es una estupenda base para los gráficos, porque tienen gran variedad de formas y colores.

¿Qué crees que ha aportado al género de puzzles?
Habíamos hecho juegos de 'unir tres piezas' con anterioridad y sabíamos que a nuestro público les gustaba, pero este fue el primero que hicimos con los bonus y los efectos por unir los caramelos con power-ups. Todo eso cambió la dinámica del juego lo suficiente como para dar cierto aire fresco al género.

¿Cuánto tiempo os llevó crearlo?
El primer *Candy Crush* se hizo entre tres personas a lo largo de un periodo de dos meses. Entonces un equipo algo mayor trabajó en la versión de Facebook durante seis meses hasta que se lanzó en abril de 2012. Ahí llegaron los niveles diferentes, el mapa y la relación con los amigos, y añadimos el Saga al título. La versión móvil se lanzó a finales de noviembre del año pasado, y fue ahí donde la cantidad de jugadores se disparó.

¿Qué es lo más difícil de crear un juego de puzles?
El tipo de juegos sociales y casuales en el que nos centramos requiere que el núcleo jugable del título sea comprendido rápido, y que un jugador pueda empezar a controlarlo y divertirse apenas unos segundos después de empezar la primera parida. Es complicado encontrar conceptos con los que sea fácil empezar a jugar pero que aguanten cientos de niveles. Nuestra receta para ello es mantener los equipos reducidos y permitir que experimenten en king.com antes de pasar a proyectos más grandes. De ese modo reducimos parte del riesgo en los desarrollos.

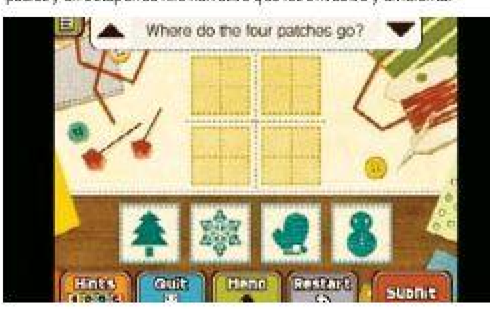
¿Te ha sorprendido el monumental éxito de *Candy Crush*?
Algo podíamos intuir con los 12 millones de jugadores que *Candy Crush* tenía en king.com, estábamos seguros de que *Candy Crush Saga* iba a ser grande. Pero el fenómeno global en el que se ha convertido… no creo que nadie pudiera predecir eso. Es muy divertido ver todo el fan-art y y las interacciones sociales en torno al juego.

¿Por qué los puzles son populares entre jugadores de redes sociales?
El hecho de que algunos puzles sean tan accesibles e inclusivos para gente de todas las edades los hace perfectos para que crezcan en un entorno social. Vemos diferencias entre la gente que juega sin conectar con sus amigos y la gente que lo hace. La gente que no se conecta juega menos. Desde luego, es más divertido jugar con tu familia y amigos.

» [PC] *World Of Goo* es otro fantástico puzle que demuestra que el género sobrevive adaptándose a nuevos sistemas.



» [3DS] La serie de *El Profesor Layton* incluye todo tipo de pequeños puzles y un estupendo hilo narrativo que los envuelve y ambienta.



de estupendos juegos de puzle y entonces, según los noventa fueron alejándose, arrancó una nueva edad dorada para el género. *Lumines* fue un estupendo y temprano título para PSP, que delataba la creencia de Sony en que un buen puzle podía vender bien un sistema. *Brain Training* para DS intentó transmitir la sensación de que eran un método de aprendizaje, y que la resolución de los mismos te convertían en alguien más inteligente. «Creo que los libros surten más efecto en ese sentido», dice el Dr Ryuta Kawashima acerca de por qué decidió vincularse al juego de Nintendo. «Pero hoy día la gente no quiere leer y prefiere los juegos para obtener información».

Puzzle Quest: Challenge Of The Warlords, de 2007, era un juego de naturaleza rolera, pero tenía lugar sobre un tablero propio de puzle, donde los ataques especiales se activaban cuando las gemas se movían. Las físicas de *World Of Goo* te hacían unir unas monísimas babas negras para alcanzar una tubería al final de cada nivel. «El objetivo de *World Of Goo* es crear cierto sentido de la maravilla, que cada nivel sea visualmente icónico, que cada puzle tenga sorpresas y se resuelva de forma distinta, y que todo esté vinculado a una historia levemente maquiavélica», dice sobre el juego su co-creador Ron Carmel.

Smartphones y tabletas han traído con ellos juegos como *Angry Birds* o *Cut The Rope*. La nueva moda son los juegos basados en complejas físicas, y los juegos de objetos escondidos rivalizan en público con puzles para Facebook orientados al público casual. La serie del *Professor Layton* consiste en montones de pequeños puzles, y *El profesor Layton y la Villa Misteriosa* es el puzle más vendido de Nintendo DS. De hecho, ha habido montones de pequeñas y grandes innovaciones recientes en el género. *Crush* era un interesante híbrido de



» [iOS] *Angry Birds* sigue siendo tremendamente popular. Esta es la versión *Star Wars*, y nos chifla.

puzle 2D/3D, mientras que *Portal 2* llevó el multijugador a un nuevo nivel. Se han visto juegos de puzles por episodios (*Blue Toad Murder Files* en 2009) y uno en el que puedes escribir el nombre del objeto que quieres que te ayude a seguir adelante (la serie *Super Scribblenauts*). Sumémosles joyas indies como *Limbo* y *Braid*.

Hoy, *Candy Crush Saga* es el más popular de todos los puzles, y su creador Tommy Palm, nos asegura que su secreto es que se comprendan en su esencia de un sencillo vistazo. Algo muy similar a lo que nos confesaba el creador de *Tetris* que hacía especial a su juego. Bonus para ellos.

BIG KARNAK™

GAELCO EN TIERRAS DE FARAONES

CREDIT 00 HI 80000 TIME 0:00

BIG KARNAK™

INSERT COIN

gaelco © 1991 GAELCO S.A.

En 1988, Toni López Yeste estudiaba cómic e ilustración en la Escola Joso de Barcelona, cuando el propio Joso le propuso trabajar para Gaelco. Toni no había tenido contacto con los videojuegos hasta entonces y pensaba que iba a dibujar los artes de los pinballs; pero se encontró con que, en realidad, en Gaelco necesitaban alguien que hiciera gráficos, guiones y animaciones.

Por su parte, Gaelco había sido fundada en 1985 por Javier Valero, Luis Jonama y Josep Quinglés, tres exempleados de Tecfri responsables de títulos como *Ambush* (1983), *Crazy Rally* (1985), *Tricky Doc* (1987) o *Sauro* (1987). Gaelco tenía entre manos la segunda parte de un juego de preguntas tipo Trivial, *Master Boy*, pero también había decidido lanzar un arcade de scroll horizontal en la línea de grandes éxitos de la época como *Double Dragon* (1987), *Bad Dudes vs Dragonninja* (1988) o *Ghosts'n'Goblins* (1985); y para eso contrataron a Toni: «El guión lo comencé en junio de 1988. Sólo cuando lo presenté y vieron que podía funcionar fue cuando me incorporé realmente a Gaelco. Por tanto la producción real comenzó en septiembre de 1988». Luis lo explica así: «Javier, José y yo empezamos programando, pero conforme fuimos creciendo pasamos a dirigir los juegos. Javier se especializó en hardware y José y yo nos dedicamos a la parte matemática y de 3D de los juegos. Finalmente José se fue especializando en sonido y yo derivé al diseño de los aparatos mecánicos que llevaban los juegos, el sistema de movimiento. La parte matemática de los juegos la hemos seguido llevando nosotros dos. Invertíamos mas de un año por juego y siempre teníamos uno empezando y otro terminando. El personal se asignaba a uno u otro proyecto según en qué fase estaba».

Este era el punto de partida de *El Pharaon* (título provisional de *Big Karnak*), y eso que «mi experiencia como usuario de videojuegos era casi inexistente», asegura Toni. «Así que lo primero que hice fue pasearme por varios salones recreativos y ver qué juegos había en el mercado y estudiarlos. Tienes toda la razón al referirte a *Ghosts'n'Goblins*, pues fue uno de los que estudié con más detenimiento. Bad Dudes vs Dragonninja no lo conocí hasta después de haber comenzado la producción. En cuanto a *Vigilante* no lo conocía. Mis referencias por tanto fueron juegos de recreativa de aquella época: no tenía ni ordenador personal, ni existía internet. Mi primer Amstrad, de cinta, con 64 KB de memoria, no lo tuve esta después de acabado este proyecto».

Y así fue como Toni y el resto del equipo se lanzaron a convertir el guión en algo jugable. En esa tarea intervenían el propio Luis Jonama, que participaba en el proyecto como programador, junto a Albert Sunyer; Julián Goicoa era el encargado de vender el juego, sobre todo en el exterior, y proponía modificaciones desde el punto de vista comercial; y un segundo grafista, Xavier Arrebola, que se incorporó con el proyecto empezado. Todos aportaban ideas, que se incluían o desechaban en función de cómo quedaban. Toni rememora que «algunos de los puzzles y obstáculos que había pensado no se llevaron a cabo, pues no funcionaban en juego. Recuerdo que en el salto de tránsito entre las dos ▶



zonas de la fase de las mastabas, donde salta un riachuelo, quise poner una noria de aspas de madera. Jugando era muy complicado pasarlas y se fueron eliminando palas hasta que se quitó definitivamente. De todas maneras, del guión original, una vez comenzada la producción y su evolución se fueron eliminando y sumando elementos. La profundidad del proyecto inicial era mucho más ambiciosa. Había previsto en el guión ocho fases y se tuvo que recortar a cuatro» De hecho, esta es una de las críticas recurrentes que se le hace al juego, su brevedad: hay jugadores que han colgado vídeos en Youtube llegando al final ¡en diecisiete minutos!

Xavier Arrebola, por su parte, coincide con Toni en que todos tenían sus propias referencias e ideas, y metían mano en el desarrollo: «recuerdo en especial el primer nivel que diseñé: el protagonista del juego llegaba con su barco a una isla donde había una gran planta carnívora y el suelo estaba lleno de pequeñas crías que se regeneraban. Me inspiré en la planta que sale en *La pequeña tienda de los horrores de Frank Oz*».

Toni explica así la presencia de esa planta carnívora gigante ¡en Egipto!, o las cabezas gigantes que escupen un líquido verde, la boca que lanza ojos, que una de las armas sea un búmeran, o el pulpo gigante que te ataca con calamares a la romana: «los personajes y elementos que rompen la estética egipcia surgieron a lo largo de la producción a raíz del trabajo colaborativo, y no fue por aprovechar gráficos de otro proyecto. De hecho este proyecto fue el primero que realizó Gaelco». Toni se refiere a que fue el primer juego puramente arcade de Gaelco.

El proceso de producción fue extremadamente laborioso: aunque los gráficos nos hagan pensar en que la plataforma de desarrollo podría ser un Amiga, Jonama y su equipo utilizaron PCs con ARPA, una herramienta que habían desarrollado en Gaelco y que les permitía convertir sus diseños sobre papel en los tiles del juego: «Se programaba en ensamblador, los ordenadores estaban equipados con hardware y soft gráfico propios», cuenta Xavier. «Primero dibujábamos en papel milimetrado con divisiones hexadecimales para tener una referencia global, ya que en el PC se dibujaba pixel a pixel en porciones de 8x8 o 16x16 pixels. Realmente, no veías el resultado hasta que ya estaba puesto en la placa, que también era un hardware propio de Gaelco. Nada de verlo en un PC, directamente el resultado final en la placa. Por suerte, las animaciones las preparaba en papel sobre una mesa de luz, como en una animación clásica, esa era la única referencia hasta que por fin lo veías en la placa. ¡Todo un curro!". Toni completa la explicación: «ARPA consistía en una cuadrícula de 16 por 16 cuadrados y una paleta al lado de 16 colores. Transcribíamos a mano los cuadros del dibujo realizado en papel a esta cuadrícula, de uno en uno, y luego componíamos los sprites, o las pantallas de paisaje, con estas figuras de 16x16». Todo ello, en un AT con disco duro de 10 MB y disquetera de 5,25'.

Continua Toni: «Cuando cortas la cabeza a la serpiente que sale de la ventana de una mastaba en la primera fase, esta se hace grande hasta que desaparece. Para realizarlo tuve que hacer el dibujo, irme a una papelería que tuviera impresora que permitiera escalas y realizar varias fotocopias con escalas proporcionalmente cada vez más grandes. Luego calcar cada paso en el papel de cuadrícula con el que trabajábamos, remarcar cada dibujo en cuadritos y luego pasarlos con nuestro programa, pixel a pixel, a tiles».

Respecto a la placa en que corría el juego, ¿era un hardware genérico que Gaelco había comprado a algún fabricante del Lejano Oriente? Luis lo desmiente: «Trabajábamos directamente con los prototipos de las placas que después fabricaríamos. Normalmente se pensaba el juego y se arrancaba en paralelo diseño del juego y del hardware. Hicimos programas específicos de dibujo y de diseño de circuitos electrónicos. Para desarrollar los juegos utilizábamos un emulador de la empresa Tektronix, al principio del Z80 y después del M68000. Siempre programábamos en assembler para optimizar las rutinas». Sin embargo, en los créditos del juego aparece que el diseño del hardware es de un tal Chu-Lin: [Risas] No tengo ni idea de por qué pusimos ese nombre, pero el diseñador del hardware era Javier Valero. La empresa Tektronix emulaba solo el microprocesador, nosotros lo enchufábamos en el zócalo que tenía reservado y podíamos debuguear software y hardware». ▶



» Menudo pillín el Karnak este. En el camino para rescatar a su señora va y se lía con una esclava.



» ¿Cuchillo? ESTO es un cuchillo. Un claro homenaje a Cocodrilo Dundee.



» ¡Pedazo culebra, la virgen!

Big Karnak vio la luz en 1991, un año con una cosecha estupenda en los salones recreativos: su lanzamiento concidió con los de *Street Fighter II*, *Captain Commando*, *Caveman Ninja*, *King of Dragons*, el arcade de los Simpsons de Konami, *Sunset Riders*, *Three Wonders*, *Tumble Pop*, *Vendetta* o el *Turtles in Time* de las Tortugas Ninja. Y del año anterior, de 1990, eran *Toki* o *Snow Bros*, que aún estaban calentitos en los muebles. ¿Cómo compitió *Big Karnak* con semejantes hits? ¿Qué tal le fue al juego a nivel de ventas? Luis nos responde sin entrar en detalles: «Dentro del mundo de los videojuegos estábamos muy reconocidos y normalmente nuestros distribuidores, nos hacían los pedidos antes de terminar el juego, con lo que el negocio funcionaba». Podemos entender, por tanto, que *Big Karnak* fue uno de esos títulos que sirvieron para asentar la reputación de Gaelco, y asegurar el flujo de pedidos de los distribuidores.

Y de hecho, la empresa no defraudó en los años siguientes, y de ello dan fe títulos como *Thunder Hoop* (1992), *Tokyo Cop* (2002), o los exitazos *Radikal Bikers* (1998), *World Rally* (1993) y *World Rally 2* (1995), estos dos últimos en colaboración con Zigurat; el primero de ellos se llevó los premios al mejor juego y al juego más vendido del año de una asociación europea de distribuidores. Sin embargo, con el cambio de milenio el negocio empezó a torcerse, de acuerdo con Luis: «Cuando vimos que los salones empezaban a ir de capa caída, intentamos acceder a las consolas y al PC, pero nuestra estructura no estaba preparada y no funcionó. Dentro del PC intentamos continuar con el *PC Fútbol* pero no lo conseguimos, ya que nuestra forma de trabajar no se adaptaba a los nuevos tiempos».

El resultado de todas estas narraciones, del trabajo de Luis, Toni y compañía, es un juego-collage variopinto y con altibajos. En ocasiones los enemigos pueden ser un poco frustrantes hasta que se entiende su patrón de ataque, y quizá el nivel de dificultad no esté bien ajustado (la fase del desierto, la primera, da sensación de ser más complicada que el resto). A veces la detección de colisiones es un poco deficiente, y algo tan sencillo como subir un bordillo o bajar de una barcaza del Nilo puede convertirse en una tarea árdua; pero, a pesar de las imperfecciones técnicas, la diversión está ahí. Es precisamente ese ritmo loco que se instala por momentos en el desarrollo, de pasar una fase y no saber qué te vas a encontrar a continuación (llegas al fondo de la pirámide y te asaltan serpientes gigantes por los lados, mecánica que anticipa las celebradas pantallas de scroll vertical de Metal Slug; pero bajas un poco más, y ¡sorpresa!, ¡te ataca la cabeza de una serpiente MÁS GRANDE AÚN!), ese aroma de reciclaje, de do-it-yourself y de urgencia casi punk, la que le da frescura, variedad y, aunque parezca contradictorio, originalidad, al título. Y *Big Karnak* tiene un mérito añadido; como dice Toni López, «Ahora la creación de videojuegos está muy estructurada, pero entonces comenzamos desde casi cero. Cierto que teníamos las referencias de otros juegos que se habían hecho fuera, pero aquí no existía formación reglada. Fuimos autodidactas, aprendiendo día a día como se creaba un videojuego».

Muchas gracias a Toni López Yeste, Xavier Arrebola, Luis Jonama y Julián Goicoa por contestar tan amablemente a nuestras preguntas, y a Javier Cadenas y Mauricio Muñoz por la ayuda en la elaboración de este reportaje. Y para conocer más detalles de cómo se desarrollaron otros juegos de Gaelco, no dejéis de leer la excelente entrevista a Xavier Arrebola del compañero Dave Bizarro en Retrovicio (http://www.retrovicio.org/miscelanea/entrevista-xavier-ag-gaelco).



» Ajá, ahí está el chinorri que se supone diseñó la placa del juego.

> «Había previsto en el guión ocho fases y se tuvo que recortar a cuatro.»
> Toni López

MONSTRUOSIDADES DEL INFRAMUNDO































El trabajo gráfico de *Big Karnak* es apoteósico, pocas veces se encuentra uno con graficazos como estos, más aún si recordamos que tenemos delante un producto patrio. El píxel español le da mil vueltas a cualquier otro juego venido de ultramar.























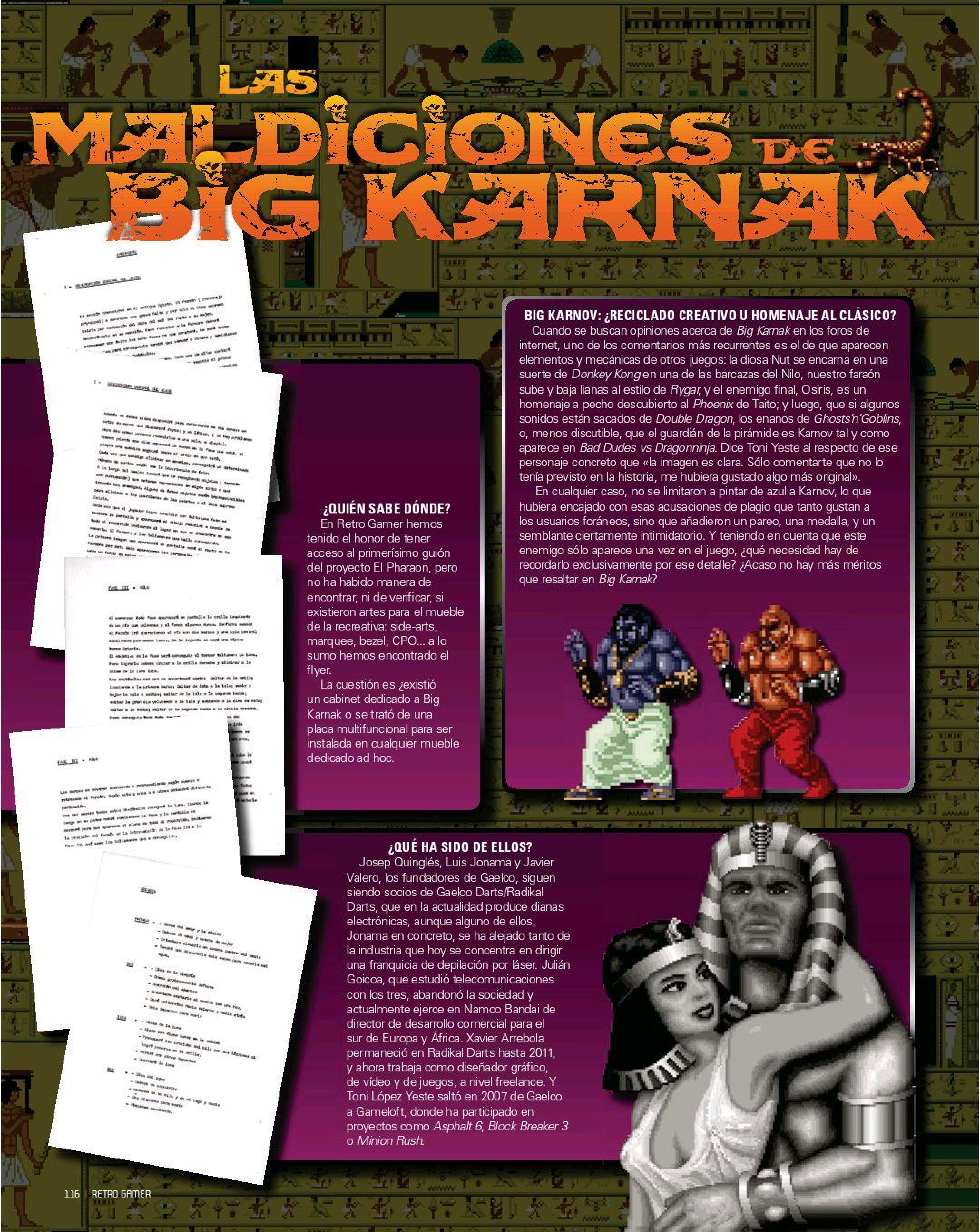












Las maldiciones de Big Karnak

¿QUIÉN SABE DÓNDE?

En Retro Gamer hemos tenido el honor de tener acceso al primerísimo guión del proyecto El Pharaon, pero no ha habido manera de encontrar, ni de verificar, si existieron artes para el mueble de la recreativa: side-arts, marquee, bezel, CPO... a lo sumo hemos encontrado el flyer.

La cuestión es ¿existió un cabinet dedicado a Big Karnak o se trató de una placa multifuncional para ser instalada en cualquier mueble dedicado ad hoc.

BIG KARNOV: ¿RECICLADO CREATIVO U HOMENAJE AL CLÁSICO?

Cuando se buscan opiniones acerca de *Big Karnak* en los foros de internet, uno de los comentarios más recurrentes es el de que aparecen elementos y mecánicas de otros juegos: la diosa Nut se encarna en una suerte de *Donkey Kong* en una de las barcazas del Nilo, nuestro faraón sube y baja lianas al estilo de *Rygar*, y el enemigo final, Osiris, es un homenaje a pecho descubierto al *Phoenix* de Taito; y luego, que si algunos sonidos están sacados de *Double Dragon*, los enanos de *Ghosts'n'Goblins*, o, menos discutible, que el guardián de la pirámide es Karnov tal y como aparece en *Bad Dudes vs Dragonninja*. Dice Toni Yeste al respecto de ese personaje concreto que «la imagen es clara. Sólo comentarte que no lo tenía previsto en la historia, me hubiera gustado algo más original».

En cualquier caso, no se limitaron a pintar de azul a Karnov, lo que hubiera encajado con esas acusaciones de plagio que tanto gustan a los usuarios foráneos, sino que añadieron un pareo, una medalla, y un semblante ciertamente intimidatorio. Y teniendo en cuenta que este enemigo sólo aparece una vez en el juego, ¿qué necesidad hay de recordarlo exclusivamente por ese detalle? ¿Acaso no hay más méritos que resaltar en *Big Karnak*?

¿QUÉ HA SIDO DE ELLOS?

Josep Quinglés, Luis Jonama y Javier Valero, los fundadores de Gaelco, siguen siendo socios de Gaelco Darts/Radikal Darts, que en la actualidad produce dianas electrónicas, aunque alguno de ellos, Jonama en concreto, se ha alejado tanto de la industria que hoy se concentra en dirigir una franquicia de depilación por láser. Julián Goicoa, que estudió telecomunicaciones con los tres, abandonó la sociedad y actualmente ejerce en Namco Bandai de director de desarrollo comercial para el sur de Europa y África. Xavier Arrebola permaneció en Radikal Darts hasta 2011, y ahora trabaja como diseñador gráfico, de vídeo y de juegos, a nivel freelance. Y Toni López Yeste saltó en 2007 de Gaelco a Gameloft, donde ha participado en proyectos como *Asphalt 6*, *Block Breaker 3* o *Minion Rush*.

» Le digo que este faraón no está muerto, sólo está descansado.

» Vigalondo estuvo allí: pueden ver a Héctor 2 dando un paseo entre las dunas. ¿O era Héctor 3?

» Chiste fácil: nuestro director azuzando a nuestro maquetador, que está tope quemao.

» Y al final, claro, consigues rescatar a la loca del toto que es tu señora. Haberse quedado con la esclava rubia...

Ghosts 'n Goblins

ZOMBIES PARTY

EL MOMENTAZO »



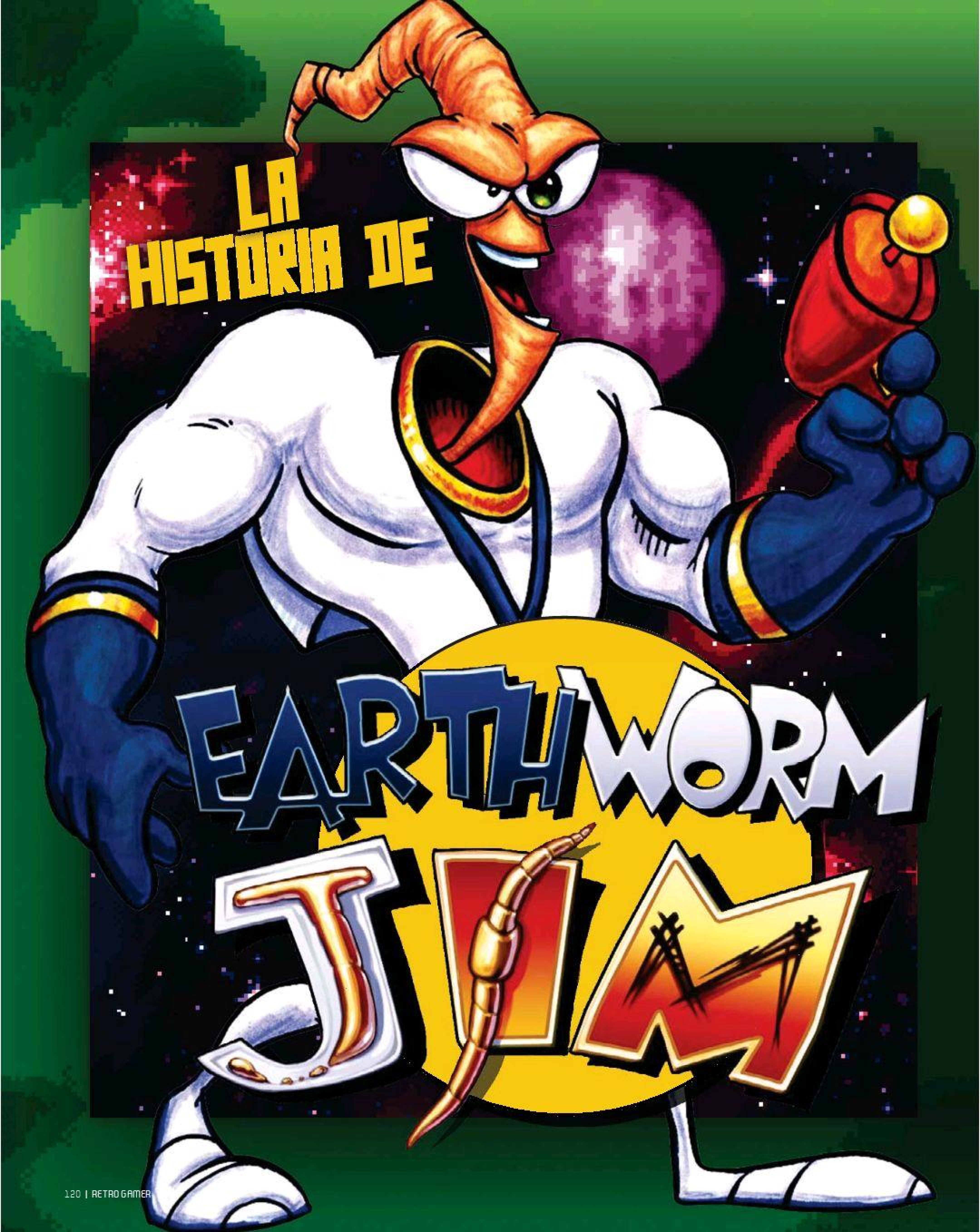
» ARCADE
» CAPCOM
» 1985

No, no voy a hablarles de *Ghosts 'n Goblins*. Todos conocemos las virtudes incontestables del clásico imperecedero de Capcom, y además esto es El Momentazo: la sección de su publicación sobre videojuegos clásicos favorita donde desnudamos nuestra alma y les mostramos a pantalla completa situaciones jugables concretas, jefes puñeteros, un escenario molón, carátulas divinas, mecánicas sorprendentes… En definitiva, vivencias lúdicas específicas que marcaron en su vida como jugadores a los redactores de Retro Gamer.

Aquí voy a hablar sobre lo importantísimo que es el humor, del poder de la chorrada, de qué hace tan grande a *God Hand*, de cuantísimo considero que la tontería debería ir siempre unida a absolutamente todos los aspectos de nuestra existencia. De cómo *Ghosts 'n Goblins*, un título siniestro sobre el papel (personificamos a un caballero medieval que debe medir fuerzas con los ejércitos del averno para salvar a la amada secuestrada mientras triscamos por bosques oscuros, cuevas lóbregas y cementerios acariciados por la bruma), no lo es tanto en la práctica al apercibir detalles tan cachondones como el vistoso tatuaje que ciertos enemigos lucen en el brazo (debido a lo cual eran conocidos como «Popeyes» -y «espermatozoides», los proyectiles que nos lanzan- por la fauna humana que poblaba los salones recreativos de entonces), o al descubrir que si disparas suficientes veces sobre las lápidas presentes en el primer nivel, liberarás al «mago» que, esperablemente, arrojará sobre ti una «magia» (más y más recuerdos sobre imaginativa jerga de salón recreativo; estamos en la sección El Momentazo, no lo olviden), que te transformará temporalmente en rana si consigue acertarte: un vistoso y ocurrente efecto gráfico que, además, afectará en lo mecánico (así convertido en saltarín batracio, despídete de correr y disparar) y te hará sonreír inevitablemente al presenciarlo por vez primera (y segunda, y tercera…) O carcajearte, como fue mi caso.

Si analizamos la circunstancia jugable comprobaremos que no es esta una gracieta injustificada, ni siquiera es un recurso de alivio cómico introducido por los programadores para equilibrar anímicamente la tensión provocada por la partida; como hemos comentado, nuestra movilidad y potencia de fuego se verá limitada mientras en el juego vistamos el avatar de un barbudo caballero andante atrapado en el cuerpo de una rana, ergo inequívocamente es algo que ha sido integrado de forma voluntaria por el equipo desarrollador en la trama dinámica. Pero no nos desviemos de lo importante: risas perfectamente incrustadas en el gameplay, sí, pero ante todo, RISAS. *




LA
HISTORIA DE
EARTHWORM
JIM

PECES DEL MAL, ABOGADOS INFERNALES Y MUCHAS VACAS: SÓLO PUEDE TRATARSE DE EARTHWORM JIM. KIM WILD HABLA CON SUS CREADORES PARA RASTREAR LOS ORÍGENES DE LA LOMBRIZ MÁS FAMOSA DEL MUNDO.



» [Mega Drive] Proteger a Peter Puppy es una tarea deliciosa, hasta que muestra su lado malo.

Sólo algunas historias nacen de la semilla de una idea, de un artefacto narrativo que sirva como semilla para germinar un mundo mágico. En los juegos de antaño, era bastante habitual lo contrario: un personaje, cuya mera presencia sirviese como molde de todo un universo. *Earthworm Jim* pertenece a este segundo grupo: cuando tu protagonista es una lombriz atrapada en un traje de superastronauta, todo lo demás nace al compás de semejante majadería genial.



«Es una larga historia, resumida en que se me ocurrió el personaje en noviembre de 1993, cuando estaba a malas con Virgin Game», explica Doug TenNapel, diseñador de *Earthworm Jim* y el resto del reparto. «Estaba en casa, en mi diminuto apartamento de Irvine [California], y Shiny estaba empezando. Recuerdo que estaba dibujando, escuchando el *Rumours* de Fleetwood Mac, y me inventé a Jim y a varios de los villanos ¡en unos 45 minutos! El primer diseño ya era casi definitivo: una lombriz con pinta ridícula embutida en un supertraje musculado. Hice una animación de ejemplo con Jim caminando, porque por entonces buscaba trabajo de animador. No esperaba para nada que formase parte de un videojuego. Lo hice más para demostrar que podía animar y crear cosas para videojuegos en poco tiempo. Jim cambiaría y evolucionaría bastante durante el desarrollo de su juego, pero lo esencial del personaje estaba ahí».



> «Cuando Dan Castellaneta llegó para ponerle voz a Jim, nos quedamos mudos»
>
> KIRK EWING

Al mismo tiempo, Playmates Interactive Entertainment, especialistas en figuras de acción y dibujos animados, habían visto las cifras de las licencias de *Sonic* y buscaban una nueva franquicia de videojuegos que les permitiese expandirla al ámbito transmedia, con su propia serie de televisión y sus propios juguetes. Playmates se alió con Shiny -que ya habían demostrado sobradamente sus capacidades para trabajar con licencias en Virgin: *Global Gladiators*, *Cool Spot* y *Aladdin*- y les encomendó la tarea de crear algo desde cero. La llegada de TenNapel le dio a Shiny justo lo que buscaban.

«Shiny estaba naciendo todavía, estaban comparando precios de fotocopiadoras y remodelando las oficinas cuando se les quedó vacante un puesto de animador porque un miembro del equipo original no encajaba», prosigue TenNapel. «Recuerdo que estaba intentando contratar a Larry Ahern, de *El Día del Tentáculo*, pero él no estaba muy interesado. También tuve otro par de golpes de fortuna para conseguir el puesto. Era bastante amigo de Mike Dietz y de Ed Schofield, los otros dos animadores principales de Shiny. Querían que estuviese allí pero no me iban a dar el trabajo porque sí. Al final, la última palabra la tendría Dave Perry. También estuvo presente en mi entrevista de trabajo en Virgin Games, cuatro meses atrás, así que ya había visto mi carpeta mal preparada. Creo que al final lo que inclinó la balanza fue *EWJ*, junto a la recomendación de Mike Dietz».

Acompañando a Jim, TenNapel presentó una galería de villanos. «Cuando *EWJ* nació en esos 45 minutos, sé que en esa misma sesión aparecieron Psy-Crow, Major Mucus, Peter Puppy y Profesor Cabeza de Garrapata (que se convertiría en Cabeza de Mono)».

Ya en posesión de un héroe y sus enemigos, tocaba crear un juego y una historia que les acompañasen. Earthworm Jim era una lombriz cualquiera hasta que le cae del cielo un traje espacial que le da superpoderes. Sin embargo, Psy-Crow y sus legiones pretenden recuperar el traje a toda cosa, con lo que Jim tiene la doble misión de conservar su nuevo estatus de bípedo a la vez que intentar rescatar a la Princesa Cómo-se-llame de las garras de Psy-Crow. Una princesa enigmática e innominada de la que nuestra lombriz está enamorado sin remedio. Al preguntarle que por qué poner una lombriz de protagonista, TenNapel cuenta ▶

que le atraen los perdedores. «Buscaba la manera de conseguir que un personaje débil tuviese la oportunidad de ser fuerte. Es como Elliot en *ET* o el Marty McFly de *Regreso al Futuro*. Son segundones a los que se les da la oportunidad de hacer algo grande. También me basé específicamente en los personajes animados de Warner porque sus personalidades son inconfundibles y cómicas».

Algo evidente si uno se da cuenta de que *Earthworm Jim* destaca ante todo por la calidad de su animación, reminiscente de esos años locos de los cortos animados de Chuck Jones y Tex Avery. De hecho, cada sprite estaba minuciosamente dibujado a mano primero, redibujado después en acetato y finalmente escaneado. El mismo proceso de la animación tradicional, que se empleó también en los bellos fondos de cada nivel, repletos de cuestas y giros para dar la sensación de tridimensionalidad. Este énfasis en la animación tradicional suponía que el peso de construir ese mundo recaía completamente en los artistas.

«Recuerdo los días en los que solía hacer todo el arte en papel cuadriculado, píxel a píxel», rememora Dave Perry, programador y diseñador de *Earthworm Jim* y su secuela. «¡Fue una gran época porque permitía a artistas sin talento (como yo) salir del paso! Una vez que la animación se puso seria, ya no tenía dónde esconderme, y durante los años siguientes los inútiles como yo tuvimos que dejar los lápices y admitir nuestra derrota. Así que contratamos a los mejores (Nick Bruty fue mi socio durante años), y en Virgin montamos un núcleo duro de animadores liderados por Mike Dietz, que incluso tuvo en un momento dado a animadores de Disney trabajando para el para *Aladdin*. La verdad, un animador del montón no podía competir con eso. Pero a los jugadores lo único que les importaba es que querían ver esos gráficos asombrosos, entretenerse con esa animación fluida. Creo que fue entonces cuando convertimos en requisito tener a animadores y artistas de primera y ya nunca volvimos atrás. Me encantó esa época, porque aprendí muchísimo sobre animación de nuestros chicos».

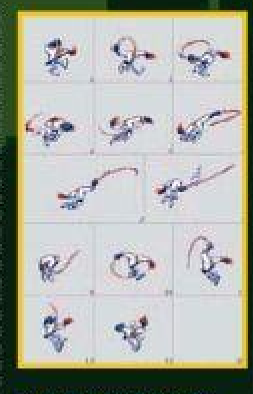
Aunque Dave Perry y su equipo eran los responsables de la programación y el diseño, a TenNapel se le permitió contribuir al enfoque general del mismo, una oportunidad nada habitual para un animador. «Se me dio el papel de definir lo que el personaje podía o no hacer. No era nada oficial, pero en general me encargaba de definir quién era, mientras el equipo me contaba qué iba a hacer. Recuerdo que Nick Bruty estaba diseñando un nivel endiablado, y de ahí surgió mi idea de convertir a Evil the Cat en el malo princial. Había mucha experimentación, mucho ir y venir de ideas. No recuerdo haber impuesto nada, o que me impusieran algo a mí. Todos trabajábamos con la misma meta en mente: ¡hacer un juego enorme y tratar de meterlo en un cartucho demasiado pequeño!»

La idea de meter diferentes vehículos a lo largo de la aventura (desde cohetes a batiscafos) surgió durante el desarrollo. «Decían 'necesitamos que monte en un cohete' y yo dibujaba un motor de avión. Tenía que ser pequeño para que el sprite no ocupase mucho espacio, así que el vehículo principal de Jim pasó por varias fases, pero ahora no puedo imaginarme a Jim sin él», explica TenNapel.


» [Xbox 360] *Earthworm Jim HD* añadió unos cuantos minijuegos a la aventura original.

«Jim llegó en el momento más dulce de la generación Sega y se hinchó a premios»

DAVE PERRY


» Cada sprite se pintaba en acetato antes de escanearse: lo llamaban Animotion.

Earthworm Jim salió en 1994 para Sega Mega Drive, mientras que la versión de Super Nintendo vio la luz en 1995. La versión de SNES era la más estilosa, con planos de scroll extra en los fondos y más animaciones para los personajes, pero le falta el mítico nivel 'Intestinal Distress' por problemas de compresión. Tanto Mega CD como Windows 95 recibieron una 'Edición Especial', con un nuevo nivel, 'Big Bruty', y una animación mejorada con más cuadros, además de otros extras y una banda sonora remezclada desde cero.

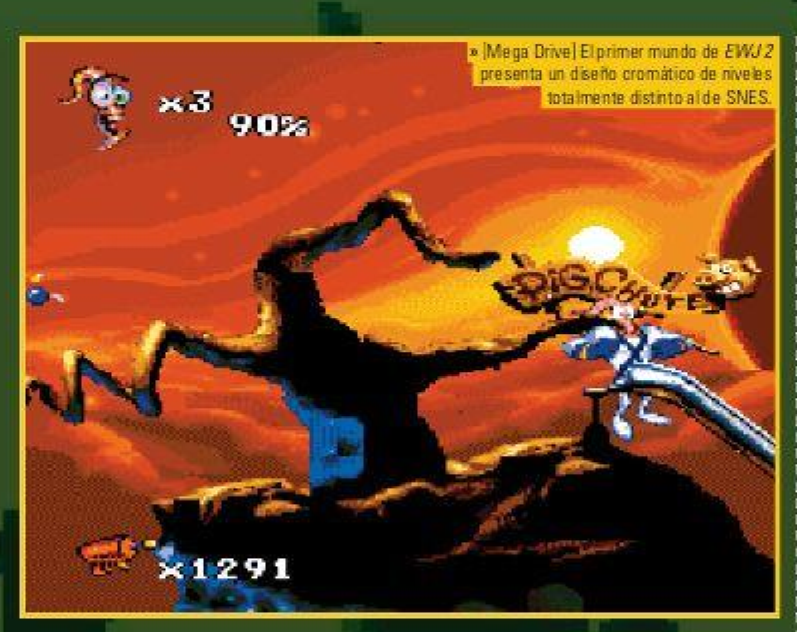
Todas las conversiones para portátil, sin embargo, vinieron de manos de otras compañías. Eurocom sacó una versión para Game Boy de pobre manejo y huérfana de niveles. También de una para Game Gear que no era más que el mismo juego de Game Boy versión pinta-y-colorea, todavía más desastre en lo jugable. También llegó un port a Game Boy Advance que, aunque tenía buena pinta, adolecía de un Jim lento y bobo como ninguno, convirtiendo los niveles en desafíos insufribles.





» [SNES] La inteligencia con la que se aplicaron los fondos generaba una sensación 3D muy convincente.


» Arte conceptual de un juego jamás confirmado: *Earthworm Jim* para Xbox y PS2.



» [Mega Drive] El primer mundo de *EWJ 2* presenta un diseño cromático de niveles totalmente distinto al de SNES.

La recepción del juego original no pudo ser mejor, tanto entre crítica como público. Lógicamente, eso provocó el desarrollo de una secuela que, si bien no era tan memorable como el original, no desmerecía sus virtudes. En esta ocasión, a Earthworm Jim le acompañaba Snot [literalmente: 'moco'], una masa viscosa verde que le servía como paracaídas y le ayudaba en su constante plataformeo. Aunque la base del juego seguía siendo una mezcla entre corremata y plataformas, la variedad de situaciones poco tenía que envidiar a la de su predecesor, con misiones que iban desde evitar que defenestraran a los sobrinos de Peter, hasta manejar una salamandra ciega que tenía que participar en un concurso de preguntas al final del nivel.

La secuela también tuvo sus conversiones a PlayStation, Saturn y PC en 1996. Las dos primeras añadieron secuencias en 3D en la intro y al final del juego, mientras que el PC presentaba mejores gráficos y sonido, pero perdía un nivel, 'Lorenzo's Soil'. Curiosamente, solo los europeos recibimos la versión de PlayStation. Seis años después, Game Boy Advance recibiría un port con los mismos problemas que su antecesor: controles sin respuesta y lentitud exasperante por parte del anélido.

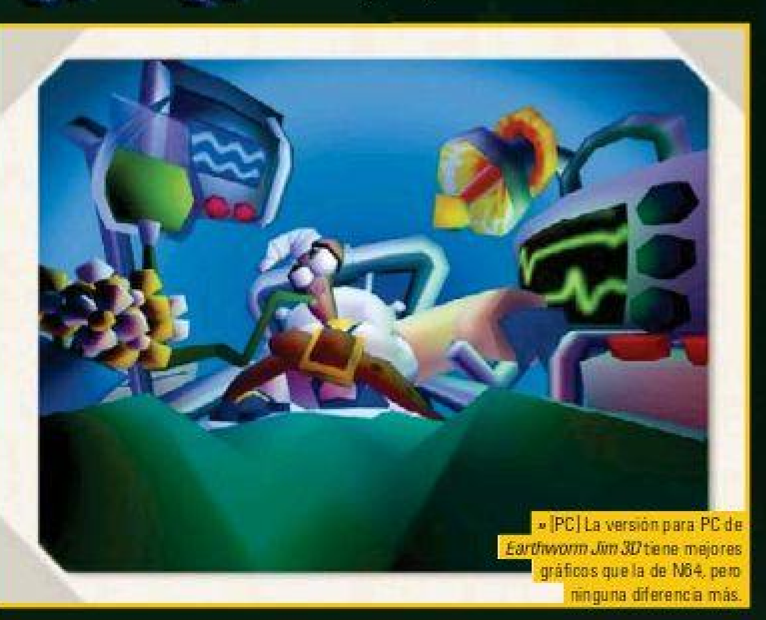
Dave Perry no duda de que el atractivo de *Earthworm Jim* obedeció a su salida en el momento oportuno. «*Jim* llegó en el momento más dulce de la generación Sega y se hinchó a ganar premios a Juego del Año. Estuvo en el lugar adecuado en el momento justo. Creo que tuvimos mucha suerte de haberlo desarrollado cuando lo hicimos. Mi opinión personal es que el personaje mostraba una característica muy interesante: era a la vez débil (como lombriz) y fuerte (con el traje). La combinación de ambas posibilidades nos daba todo tipo de opciones para hacer cualquier chifladura o chiste que se nos pasara por la cabeza».


» [SNES] Jugar como una salamandra ciega: busca algo así en los juegos de hoy.

Inevitablemente, el final de los años 90 trajo consigo una legión de plataformas tridimensionales, así que sólo era cuestión de tiempo que *Earthworm Jim* diese el salto a la nueva dimensión. Para entonces, Shiny ya era propiedad de Interplay desde hacía tiempo (1996). El problema es que el equipo estaba ocupado con *MDK* y fue el nuevo estudio VIS Interactive el encargado de meterle eje Z a nuestro invertebrado héroe. Perry y compañía actuaron como consultores creativos. «Cuando ya nos habían encargado producir el juego, me mandaron a Shiny como parte de un equipo encargado de trabajar con Perry y sus creativos para desarrollar el concepto de la nueva versión», rememora Kirk Ewing, director de *Earthworm Jim 3D*.

Pero esa nueva versión se complicó más de lo previsto, algo agravado por la presencia de un nuevo equipo de desarrollo. «Fue una pesadilla: nuestros grafistas no tenían experiencia con software 3D, e Interplay permitió que otro equipo hiciese el juego en 3D, que nuestro equipo odiaba», apunta Perry. «Estábamos en tierra de nadie: la industria apuntaba al 3D, nosotros solo sabíamos de 2D y digo *'solo'* porque era 2D de verdad: con lápices y acetatos. Nuestros animadores nunca dieron el salto a las 3D, sino que se pasaron a la plastilina e incluso hoy siguen trabajando con stop-motion».

También resultaba difícil definir el aspecto que tendría un Jim tridimensional, una de las muchas razones por las que el juego estuvo en el limbo del vaporware durante tres años. «Es muy difícil gestionar proyectos así, donde hay tanta gente con una opinión a considerar: el editor, el dueño de la franquicia, los fans y nosotros, los desarrolladores», prosigue Kirk. «Recuerdo, por ejemplo, que el modelo 3D final pasó por ocho versiones ▶


» [PC] La versión para PC de *Earthworm Jim 3D* tiene mejores gráficos que la de N64, pero ninguna diferencia más.

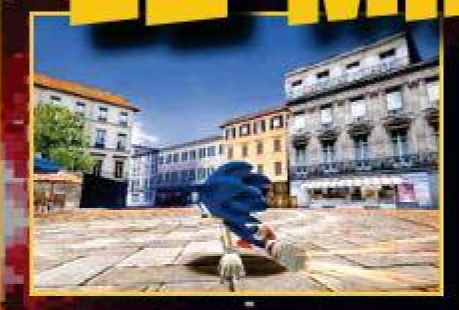
LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!

Si eras un personaje famoso de videojuegos en los 90, tenías bastantes papeletas para salir más temprano que tarde en tu propia serie animada televisiva. Earthworm Jim visitó la pequeña pantalla en 1995, y Universal hasta tuvo la deferencia de consultar con Doug TenNapel algunos aspectos de la adaptación. «Tenía una capacidad muy limitada para revisar guiones, y diseñé muchos de los personajes de fondo y del reparto adicional de cada episodio», explica TenNapel. «Universal me invitó a participar en cada segmento del programa, algo rarísimo en este sector. Incluso empezaron a pagarme por voluntad propia, cuando no había nada en el acuerdo que les obligase a ello». A Jim, inspirado por los Looney Tunes originales, se le dio mejor el salto a la tele que a las 3D, y disfrutó de 26 episodios de locurón desenfrenado, repartido en dos temporadas (o en los DVD con la serie completa).



3D MAL

Otros personajes populares que se estrellaron contra lo tridimensional









SONIC THE HEDGEHOG

Aunque tanto *Sonic Adventure* como la serie *Sonic Heroes* fueron juegos más o menos decentes, tenían una cámara para echarse a llorar. El erizo fue a peor con *Sonic The Hedgehog* en Xbox 360. Y *Sonic Unleashed* -conceptos bobos aparte- tenía un pase excepto cuando te obligaba a jugar en 3D, demostrando que ciertos personajes deberían haber seguido en su dimensión original.

SHADOW THE HEDGEHOG

La versión Robert Smith de Sonic se las apañó más o menos en *Adventure*, pero la Sega que le dio su propio juego estaba borracha: un título de tiros con un sistema moral en un juego de una submascota. Añadidle unos controles patéticos y tenemos todo lo que ha ido mal en BioWare en los últimos años multiplicado por un millón. Yuji Naka, ¿por qué permitiste esto?

MICKEY MOUSE

Entre los maravillosos *Illusion* y el entretenido *Mickey's Wild Adventure*, el ratón más corporativo del mundo entró en las 3D de la mano de uno de sus popes: Warren Spector. *Epic Mickey* rebosaba buenas ideas, pero esa maldita cámara... La secuela fue un fracaso en ventas que jubiló a Spector e hizo que Disney decidiese abandonar las superproducciones.

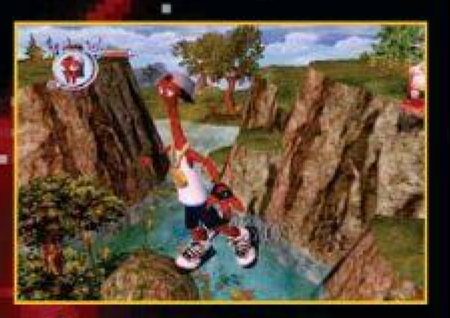
FROGGER

Rebañar el fondo del barril de las licencias, en eso estaban pensando cuando decidieron convertir a *Frogger* en una aventura 3D con aires zeldescos. *Frogger's Great Quest* y *Ancient Shadow* son dos títulos capaces de generar pesadillas a toda la redacción. Leche, si hasta los remakes que hemos visto del juego original en 3D no tienen ni pizca de gracia.









MALICE

Cuando un título pasa años en el infierno del desarrollo infinito, mal asunto. Cuando encima salta de generación mientras, peor. Malice pecaba de los tres grandes defectos del 3D: niveles malos, estética olvidable y, por supuesto, cámara epiléptica. No era un mal juego en el fondo, pero nada le hizo destacar en un género con problemas de superpoblación.

PITFALL HARRY

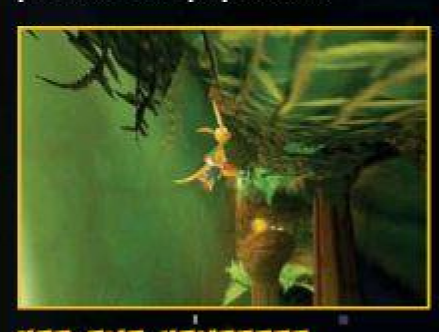
Pitfall Harry se pasó a los cocodrilos en 3D con *Lost Expedition* y *Big Adventure*, juegos 'comida china': no está mal, te quitan el hambre, pero a la media hora es como si jamás hubiesen existido. Eso sí, hay que reconocerles que supieron adaptar muy bien las señas de identidad de los tiempos Atari de la serie original: trampas y balanceos bien convertidos al 3D.

BUBSY

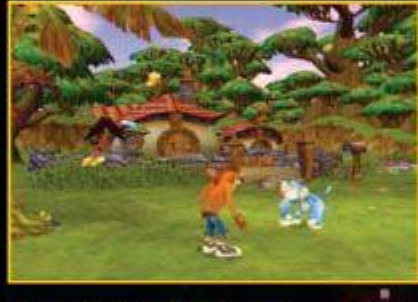
Bubsy, como *EWJ*, nació cuando todo el mundo pensaba que tener una mascota era la antesala del colchón de billetes. Un gato chusco con camiseta. Ajá. En Sega Mega Drive ya se notaba que no tendría mucho futuro, pero cuando salió aquel horror que era *Bubsy 3D* a medirse con *Super Mario 64*, supimos que caería en la mendicidad y la mala vida.

TOEJAM AND EARL

El problema de los aliens funky es que se quedaron atrás musicalmente. En tiempos de Sega Mega Drive sí, todos escuchábamos hip hop fallero. Pero cuando dieron el salto a Xbox, a pesar de respetar los conceptos originales, su público había crecido. *Toejam And Earl III* sólo habría funcionado si en vez de *Mission To Earth* se hubiese llamado *Rage Against the Machine*.









KAO THE KANGEROO

1) Animal antropomórfico. 2) Con ropa. 3) Y habilidad divertida para los críos. El *Manual de Mascotas Consoleras para Torpes* a veces pare cosas como este canguro peleón, cuyo primer juego vendió más de lo que consideramos decente para un título pocho. La secuela, gracias a Mario, puso a este engendro en su sitio.

PAC-MAN

La serie *Pac-Man World* nos parece una idea contra natura, pero el Comecocos tenía un par de ideas buenas en este paso a la aventura tridimensional, como los laberintos ocultos. Nunca entenderemos por qué en Namco decidieron menospreciar el concepto original para decirse «jo, cómo molaría *Pac-Land* en tres dimensiones, ¿eh?».

CRASH BANDICOOT

Bandicoot lo hizo muy bien en la PlayStation original, pero el paso a las 3D puras y abiertas de *Twinsanity*, *Crash Of The Titans* y *Mind Over Mutant* generó títulos menos brillantes de lo esperado. Eso sí, el bichejo es una de las pocas mascotas que todavía conserva algo de gancho, así que no descartemos verle de nuevo.

CARRIE FERNÁNDEZ Y REINHARDT SCHNEIDER

Cuando salió *Castlevania 64*, Carrie y Reinhardt heredaron el manto de los Belmont para matar vampiros a latigazos. El problema es que veníamos de los *Castlevania* de 16-bit, y este juego tróspido de N64 decepcionó a todos. Tuvimos que esperar una década hasta Mercury Steam y *Lords of Shadow*.

distintas antes de encontrar una en la que todos estuviésemos de acuerdo. También había muchos elementos previos que no se traducían bien al 3D (el látigo gusano, por ejemplo). Pasamos demasiado tiempo trabajando con esos elementos, y no siempre conseguíamos que fueran satisfactorios. *Earthworm Jim 3D* fue mi primera experiencia trabajando en una secuela de una megafranquicia y encima tenía que dar el salto dimensional. No fue fácil para nadie».

Al final, muchísimas ideas se quedaron en el tintero como consecuencia de un desarrollo tan prolongado. «Todavía tengo cajones llenos de bocetos de niveles y enemigos para el juego», se lamenta Kirk. «Me arrepiento sobre todo de no haber aprovechado mejor al reparto original. No repetiría la experiencia. Eso sí, creamos una Earthworm Kim, como prometimos desde el primer día».

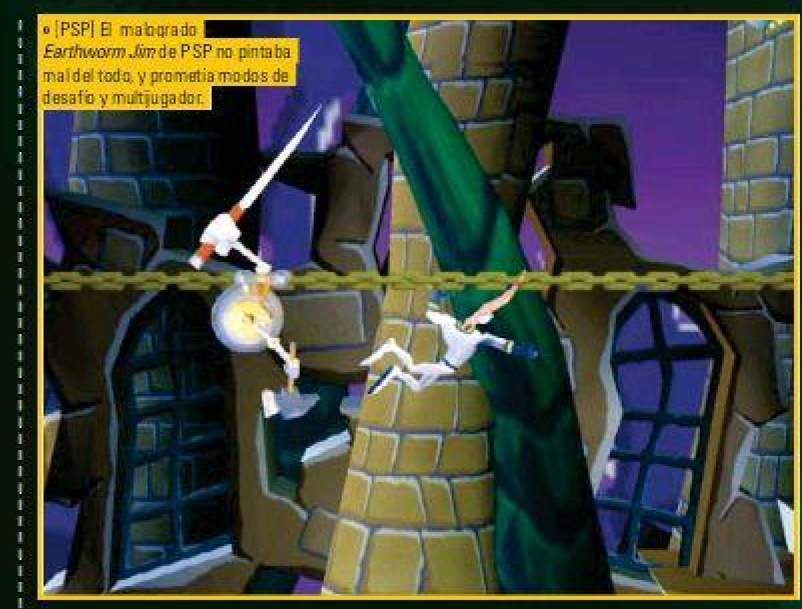
Incluso entre tantas dificultades, quedaron momentos memorables. «Lo que más me gustó fue trabajar con los actores de voz», explaica Ewing. «Cuando Dan Castellaneta [Homer en *Los Simpson*] llegó para ponerle voz a Jim, nos quedamos mudos. ¡Por poco tiempo, porque estaba como una cabra!». El resultado final no es el peor plataformas 3D de primera hornada, pero es cierto que el juego tenía problemas con los controles, la cámara, niveles nada inspirados... Aunque sí hizo un trabajo decente al conservar el humor marca de la casa. Ewing no elude la pregunta de qué salió mal, ni la respuesta evidente: nunca se pensó para que funcionase en 3D. «*Earthworm Jim* era puro 2D en todo: fondos, animaciones, reparto, todos conviviendo en un loquísimo mundo animado que no podía traducirse correctamente a las 3D. Tuvimos que probar y desechar cada elemento varias veces. Si por mí hubiese sido, habría hecho algo más parecido a *Abe's Oddysee*. En todo».

El juego no fue muy bien recibido, menos aún cuando tenía que competir con joyas como *Rayman 2* y *Super Mario 64*. Ewing admite las críticas. «No fue todo lo bueno que debería. Adoro los primeros juegos y quería hacer algo mejor. Las críticas me las tomo en el contexto de lo que era posible entonces y para aprender de mis errores. Eso sí, desde entonces le he pasado el juego a un montón de críos y les ha entusiasmado. Los niños pequeños son así de tontos».

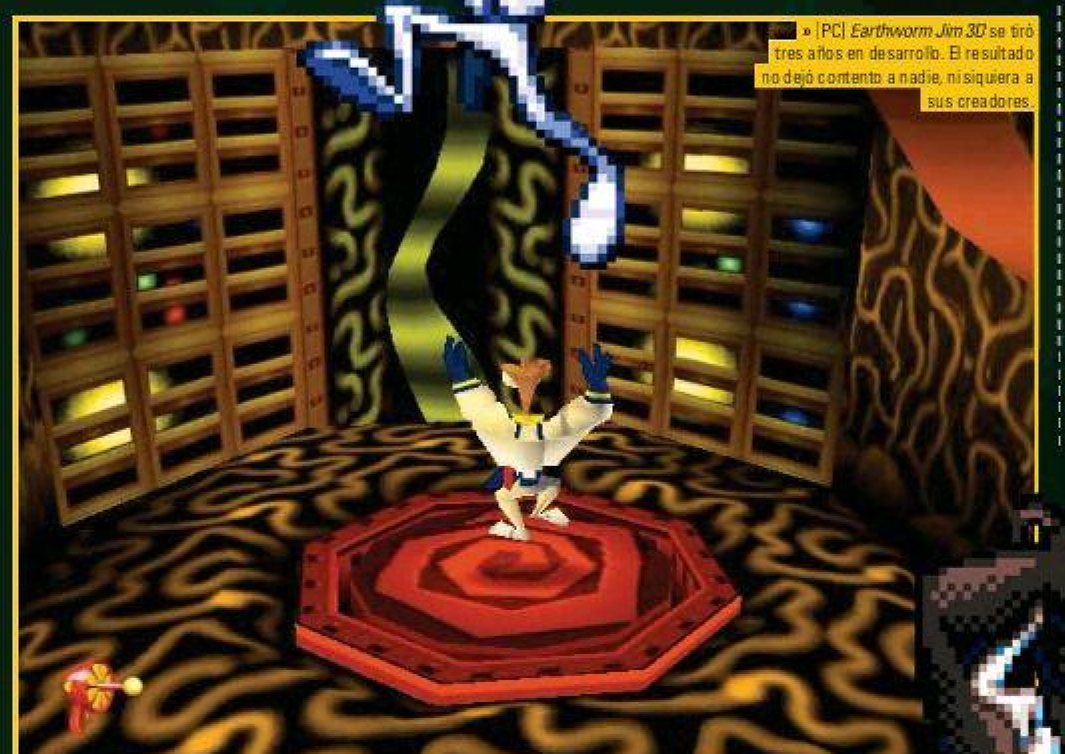
El 3D no fue el único problema de la lombriz. Tuvo que protagonizar un juego de Game Boy Color llamado *Earthworm Jim 2: Menace 2 The Galaxy* en 1999. Una cosa sin inventiva, más de recoger monedas que de recorrer el mundo. Malos niveles, controles nefastos... Un desastre.

Al gusano le tocó volver bajo tierra y colgar el supertraje, resurgiendo de vez en cuando para hacer cameos en juegos como *Battle Arena Toshinden* (PC) o participar como personaje jugable en *Clayfighter 63 1/3*. Un par de veces creímos que volvería (en 2003 se filtró arte conceptual para un juego de PS2/Xbox). En 2006 una versión para PSP llegó hasta la fase de desarrollo y, aunque las primeras capturas sugerían un remake del original, se nos prometió que sería una nueva aventuras con nuevos escenarios, poderes y movimientos. Pero la mala fortuna económica de Atari detuvo el desarrollo. Con la salvedad del reciente remake en HD del original para XBLA y PSN, no parece que vayamos a ver más del gusano en un futuro próximo. «Es algo que hemos hablado muchas veces, pero todos los miembros del equipo tenemos carreras propias que no podemos dejar de lado», remacha Perry. «No es que no pueda suceder nunca, pero sí es imposible ahora».

El legado imperecedero de la saga persiste en jugadores de todas las edades y en los corazones de sus creadores. «Mi trabajo es crear arte para el público, y *Earthworm Jim* recibió el cariño de mucha gente, más del que creo merecer», comenta TenNapel. «Va más allá de mí. He hecho algo que tiene vida propia y que se convierte en algo más allá de mis capacidades artísticas. Me hace feliz haber formado parte de algo que ha ilusionado a tanta gente, y soy consciente de que a lo mejor es irrepetible. Nunca esperé que tanta gente compartiese mis gustos y mi sentido del humor. Viví el momento perfecto no solo para crear a Jim, sino para que la gente lo disfrutase».



» [PSP] El malogrado *Earthworm Jim* de PSP no pintaba mal del todo, y prometía modos de desafío y multijugador.



» [PC] *Earthworm Jim 3D* se tiró tres años en desarrollo. El resultado no dejó contento a nadie, ni siquiera a sus creadores.

«¡Dibujé a Jim y a sus villanos en 45 minutos con Fleetwood Mac de fondo!»

TENNAPEL



» [Game Gear] La versión en color del nefasto port de Game Boy era un *Earthworm Jim* todavía peor que el monocromo.



» [Game Boy] ¿Cómo juegas a *Earthworm Jim* con solo dos botones disponibles? Pues mal, cómo vas a jugar.



» [GBA] Adoramos a GBA porque era como una SNES portátil, pero *Earthworm Jim* se quedó sólo en la apariencia.

Gracias a Katherine Garner de Rocketworm (www.rocketworm.com) por las ilustraciones y sprites para el artículo. Y a Dave Perry, Doug TenNapel, Kirk Ewing y Mike Dietz por su tiempo.

EL ARTE DE EARTHWORM JIM

Doug TenNapel y Mike Dietz explican las distintas etapas sobre el grafismo y los personajes del juego

DT: AL PRINCIPIO COGÍ A JIM Y LO DIBUJÉ POR ENCIMA DE TODAS LAS GUÍAS DE PERSONAJES WARNER QUE ENCONTRÉ PARA VER CÓMO SE MOVERÍA. PILLÉ UNA POSE MUY EXTREMA DEL PATO LUCAS Y MODELÉ A JIM SOBRE ELLA.

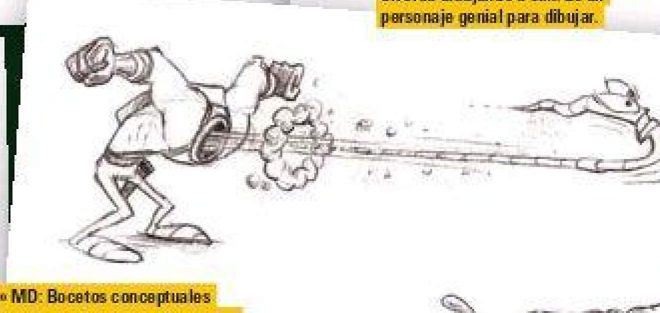
» MD: Otro boceto porque sí, para entretenerme explorando al personaje.

» MD: Más bocetos de prueba. Es importante seguir experimentando con diferentes cosas que puedas hacer con el personaje para no estancarte y acabar dibujándole siempre de la misma manera. Varios de estos dibujos están basados en bocetos de Doug, que a su vez los basaba en viejas guías de personaje de Warner Bros.

» MD: Este boceto era para una pose de partida para una animación de Jim para un anuncio televisivo del juego. Al final terminé animando a Jim golpeando la cámara con su látigo-cabeza partiendo de esta imagen.

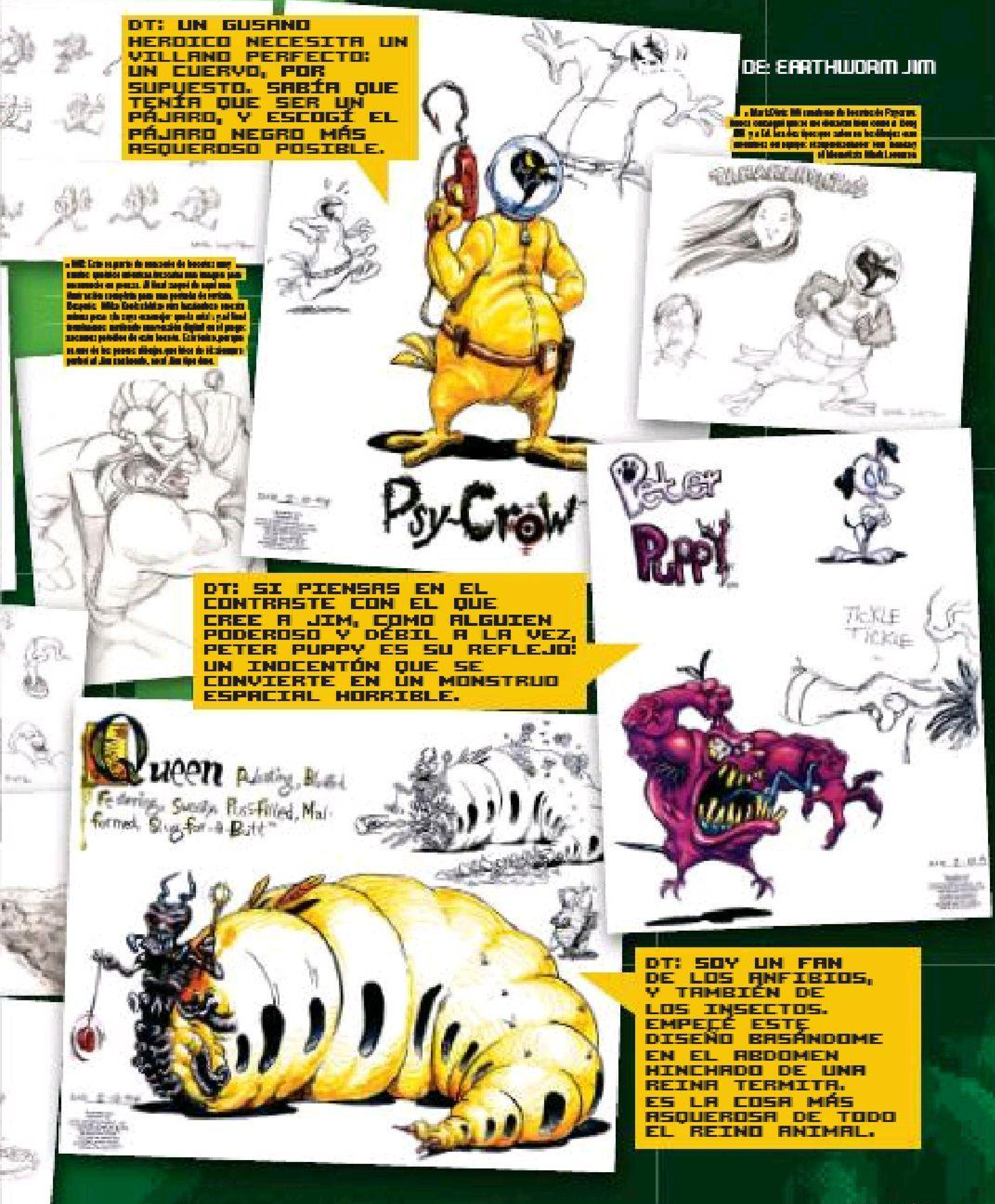
» MD: Otro boceto. Lo mismo, me divertía dibujando a Jim. Es un personaje genial para dibujar.

» MD: Más garabatos de Jim. Para entretenerme, casi seguro que durante alguna reunión aburrida.



» MD: Bocetos conceptuales para ver qué cosas podías hacer con su parte de gusano.

» MD: Más dibujos de mi cuaderno. No eran para nada concreto, es que disfrutaba mucho dibujando a Jim cada vez que podía.


DT: UN GUSANO HEROICO NECESITA UN VILLANO PERFECTO: UN CUERVO, POR SUPUESTO. SABÍA QUE TENÍA QUE SER UN PÁJARO, Y ESCOGÍ EL PÁJARO NEGRO MÁS ASQUEROSO POSIBLE.
Psy-Crow
Peter Puppy
TICKLE TICKLE
DT: SI PIENSAS EN EL CONTRASTE CON EL QUE CREE A JIM, COMO ALGUIEN PODEROSO Y DÉBIL A LA VEZ, PETER PUPPY ES SU REFLEJO: UN INOCENTÓN QUE SE CONVIERTE EN UN MONSTRUO ESPACIAL HORRIBLE.
Queen
DT: SOY UN FAN DE LOS ANFIBIOS, Y TAMBIÉN DE LOS INSECTOS. EMPECÉ ESTE DISEÑO BASÁNDOME EN EL ABDOMEN HINCHADO DE UNA REINA TERMITA. ES LA COSA MÁS ASQUEROSA DE TODO EL REINO ANIMAL.

Rayman Legends

VAMOS RAYMAN SAL A BAILAR, QUE PARA NO TENER TORSO LO HACES FENOMENAL

» RAYMAN LEGENDS » 2013 » WII U (versión comentada), PC, PlayStation 3, XBox 360, Vita » UBISOFT MONTPELLIER



Es muy, muy complicado determinar qué tiene que tener un juego de plataformas para que lo consideremos un clásico. Al final, y como variantes visuales o temáticas hay tantas como casi tantos juegos en los catálogos de las consolas, posiblemente todo se reduzca a una cuestión de ritmo. El diseño de los niveles deben llevar al jugador machacando a toda velocidad botones de salto y ataque con una palpitación interna, imposible de desentrañar con palabras. Es el ritmo que mueve los engranajes de los *Super Mario* clásicos, de los *Donkey Kong*, de *Super Meat Boy*, y de los nuevos y extraordinarios *Rayman* en 2D, primero *Origins* y ahora este *Legends*. Esta nueva entrega de las aventuras del descorporeizado héroe francés tiene ese *je-ne-sais-quoi* que caracteriza a los clásicos, y que en el segundo de los cinco mundos que vertebran su aventura ya tiene al jugador dando saltos de gran precisión, atacando sin vacilar a los enemigos y explorando caminos secundarios en todos los niveles, tal es la naturalidad con la que se despliegan en pantalla.



» Muchos de los enemigos finales, con los que el juego adquiere maneras de shooter (a veces, de shooter de naves sin naves), te harán sudar sangre. Como debe de ser.

» No solo de *Rayman* vive *Legends*. Puedes jugar con el narigón desestructurado, pero también con cualquiera de sus amigos. Cambios cosméticos, pero eh.

Inteligentísimamente diseñado para que la curva de aprendizaje sea dura, pero asumible, *Rayman Legends* esconde a lo largo de sus mundos unas pequeñas criaturas, los Lums, que hay que ir encontrando para desbloquear sucesivos niveles. Nada nuevo por aquí, como no hay nada realmente nuevo en *Legends*, pero el juego distribuye a los Lums de tal manera que salvar a unos pocos es sencillo, a unos cuantos algo más peliagudo, y salvar a todos los de cada nivel bastante arduo, ya que habrá que solucionar diminutos puzzles o salvar abismos con pericia y coordinación no al alcance todos los jugadores. Cada nivel respira una identidad propia, y aunque este sencillo esquema se repite una y otra vez (unos cuantos niveles, más un jefe final, más una especie de carrera musical deliciosa), la variedad de las pruebas y la personalidad de cada fase impide que la aventura sea mínimamente repetitiva. Buena culpa de ello lo tiene el delicioso acabado gráfico del juego, heredero de la mejor tradición de la bande dessinée francesa de humor reciente, caricaturesca y con aire de dibujo animado, y que dota de una asombrosa expresividad a cada uno de los personajes y, sobre todo, de una impronta única a cada nivel. Creednos: es el juego actual del género con mejores gráficos de este año. Poca broma.

Todo ello, con la increíble guinda de unas cuantas docenas de niveles de *Origins* desbloqueables, un cooperativo divertidísimo (aunque solo en local) y un desafío que dura meses. Porque entre que encontrar a todos los Lums es una locura, que los niveles son extremadamente rejugables y que de momento, Ubi Soft sube nuevos niveles exclusivos durante 24 horas a ritmo diario, hay *Rayman* para rato. Y por nosotros, que lo siga habiendo. Uno al año sí puede ser, Ubi. Que esto es lo que nos gusta, no los misteriosos enmascarados del Medioevo.



» EL diseño de personajes, sobre todo de los enemigos, es consistentemente delicioso, hilarante y con un estilo cartoon hiperexpresivo que nos gustaría ver más a menudo.

Need for Speed Rivals

SUPERAR A CRITERION ES POSIBLE

» NEED FOR SPEED RIVALS » 2013 » XBONE, PS4, PC, 360, PS3 » GHOST GAMES/EA

Dentro de unos años estaremos hablando en Futuros Clásicos de *Need for Speed Rivals*, porque así de fuerte ha empezado la nueva generación, con 1 título 1 que todavía tiene respeto por las esencias del arcade y la burrada gasolinera sin contemplaciones.

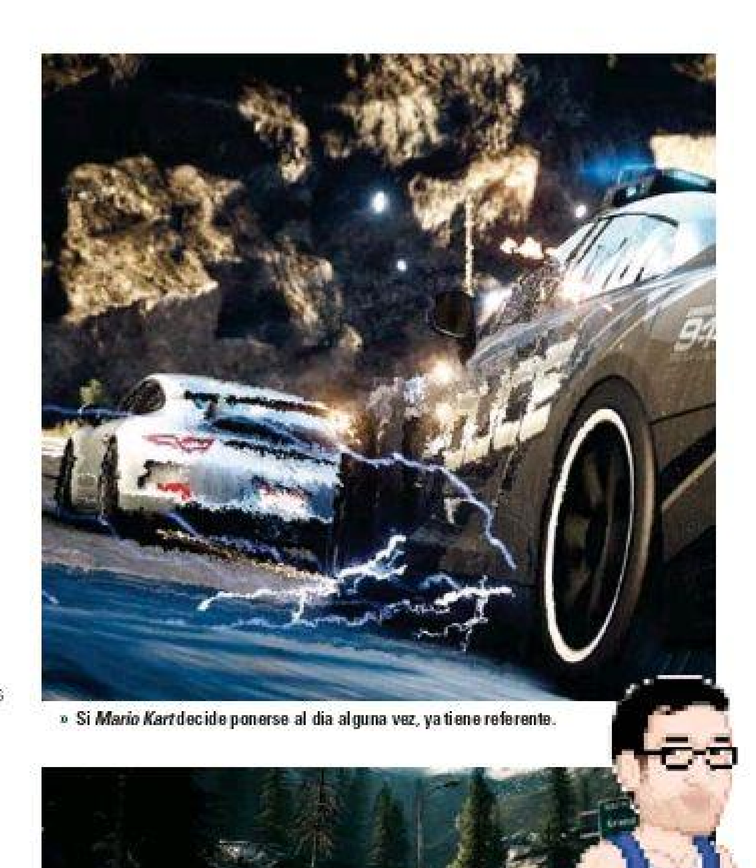
Normal, si consideramos que este retorno a la autopista de la gloria de *Need for Speed* viene de la mano de un nuevo estudio compuesto al alimón por la gente de los decentes *Shift* y casi todos los grandes nombres del Criterion de *Burnout Paradise*, *Hot Pursuit* y *Most Wanted*. Lo bueno es que Ghost ha sabido entender lo que Criterion estaba haciendo regular (*Most Wanted* era poco más que un *Burnout* del Barrio de Salamanca) y ha desmontado cada elemento para crear una máquina de adrenalina con convenciones clásicas. Que en 2013, por ejemplo, los coches rivales tengan barras de vida y una de las bases del juego sea una especie de *Street Fighter* a 300 por hora, es una muesta de lo muy igual que le dan a Ghost los convencionalismos modernos.

Estamos ante un juego en el que cada línea de diálogo supura el engrish macarra de los yo contra el barrio ochenteros; en el que los coches se escupen ataques espaciales, hadoukens de tunero. Donde los pilotos ilegales son malotes y la policía entrenó en la Academia de Satán. Pero, y esto es importante, donde todos los avances de los últimos años se doblegan en un origami de asfalto al rojo y cristales astillados.

El multijugador, esa maldita plaga del presente, aquí opera como una forma de añadir caos a las partidas: Rivals no tiene multi per se, sino que junta a seis jugadores en el mismo mapa mientras cada uno se echa su single (con sus rivales, sus policías y su propio y entretenido caos) con lo que te olvidas de ellos. Se convierten en presencias distantes con las que no interaccionas (en espectros de *Demon's Souls*, si así lo prefieren) hasta que ese ruido de fondo de repente se cruza en tu camino e irrumpe en tu particular momento soltándote un tsunami de velocidad y metal chirriante. Es caos, es emergencia, es una revolución que surge cuando menos te la esperas (hay un mapa pero, ¿la verdad? Nadie mira el mapa. Ghost lo tiene tan claro que hasta ha puesto el acceso al mismo a un botón de distancia y el juego no se pausa mientras lo miras.

Más aún: incluyen contenido como para dar semanas de entretenimiento, y desafíos para completistas con otro añadido cabrito de los *Souls*: si tumban tu coche antes de que vuelvas a tu guarida tras haber cumplido tus misiones, pierdes los puntos de velocidad. Y la velocidad son las almas de los pilotos de *Rivals*, con la que compras coches y ataques especiales y mejoras. En tiempos en los que todos los juegos de la nueva generación piden dinero por venderte un título mediocre a piezas, *Rivals* ofrece de partida uno de los juegos más completos de los últimos años, en el que cada segundo invertido acaricia la suprarrenal del jugador.

Y sí, gráficamente quita el hipo, pero eso es lo de menos.



» Si *Mario Kart* decide ponerse al día alguna vez, ya tiene referente.



Papers, Please

EL PROCESO

» PAPERS, PLEASE » 2013 » PC » LUCAS POPE

El muy indi Lucas Pope está creando poco a poco un personalísimo universo distópico en el que resulta difícil mantener la esperanza en la Humanidad. Con *The Republia Times* indagaba en las relaciones orwellianas entre prensa, poder y sociedad, mediante un juego que nos pone en el incómodo papel de un director de periódico con tirantes, presto a la manipulación, en medio de un país democrático sólo en el nombre. Podría haberse llamado España 2013. Con *5 Degrees of Sabotage*, su pieza para el Ludum Dare 23, tocaba con mucha más franqueza la tensión que circuncida a *Splinter Cell*, *24* y *Zero Dark Thirty*: hasta qué punto el tonteo de un Estado con el fascismo de panópticon y vigilancia ilegal es necesario para contener el terrorismo.

Es, en parte, el tema de fondo del increíble *Papers, Please*, un juego que nos coloca en el papel de guardia fronterizo en un país roto en dos por una guerra civil entre extremismos. Nuestro anónimo avatar tiene familia, gastos en comida y alquiler (que, como decía Henry Miller, equivalen a luchar contra un ejército de fantasmas: es imposible vencer) y ni siquiera ocupa ese trabajo por propia voluntad: el estado totalitario de Arstotzka (un país que parece salido de los relatos de Slawomir Mrozek) le ha designado por lotería laboral. Cada día, el Estado le paga por pasaporte revisado y le penaliza si infringe las reglas. Cada día, el procedimiento burocrático para controlar las entradas de ciudadanos se ralentiza un poco. Cada día, las posibilidades de que tu familia pase hambre, os desahucien, anide la enfermedad en los pulmones de tu hijo, aumenta un poquito mientras el tiempo parece detenerse.

El problema es que *Papers, Please* no es sólo tu drama humano. Las tensiones entre la vecina Kolechia y Arstotzka suponen que al menor descuido alguien se salta la barrera y se inmola llevándose soldados por delante -con el agravante, tan egoísta como inevitable, de que han acortado tu jornada: vas a cobrar menos, eres la víctima invisible del atentado-. En la cabina escuchas historias dramáticas, pero saltarse las normas destroza tus ingresos y a tu familia. Asesinos a los que no puedes detener legalmente -aunque sabes que son culpables, pero tienen los papeles en regla- se cruzan con familias a las que un error condena a la separación entre fronteras.

Sobornos, extorsiones, crimen, contrabando, terrorismo, favores políticos, errores por el estrés de procesar más y más inmigrantes... Por la cabina de *Paper, Please*, por tus manos y tus herramientas para ejercer unas exigencias cada día del juego más carentes de sentido, desfilan todos los vicios del peor de los totalitarismos: el de la burocracia, que carece de alma e ideología, que sólo se preocupa por sellos y porque todo esté en regla.

Papers, Please es una máquina de devorar esperanza e inocencia, un espejo oscuro de cada jugador, una oda a la ciudadanía triturada en los engranajes de la sociedad. *Papers, Please* es el juego del año, y no hay una forma correcta de jugarlo.



» *Papers, Please* huele a viejo y tiene aires ochobiteros, una decisión consciente para trasladarnos a esos años de Guerra Fría y Telón de Acero que inspiran el trasfondo de esta pequeña obra maestra de Pope.

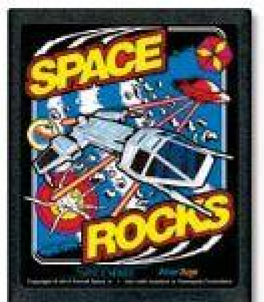
CRÍTICAS

» ANALIZAMOS JUEGOS NUEVOS QUE CONSERVAN LA ESENCIA DE LOS CLÁSICOS

Space Rocks

ENSALADA DE COLORES EN TU VCS

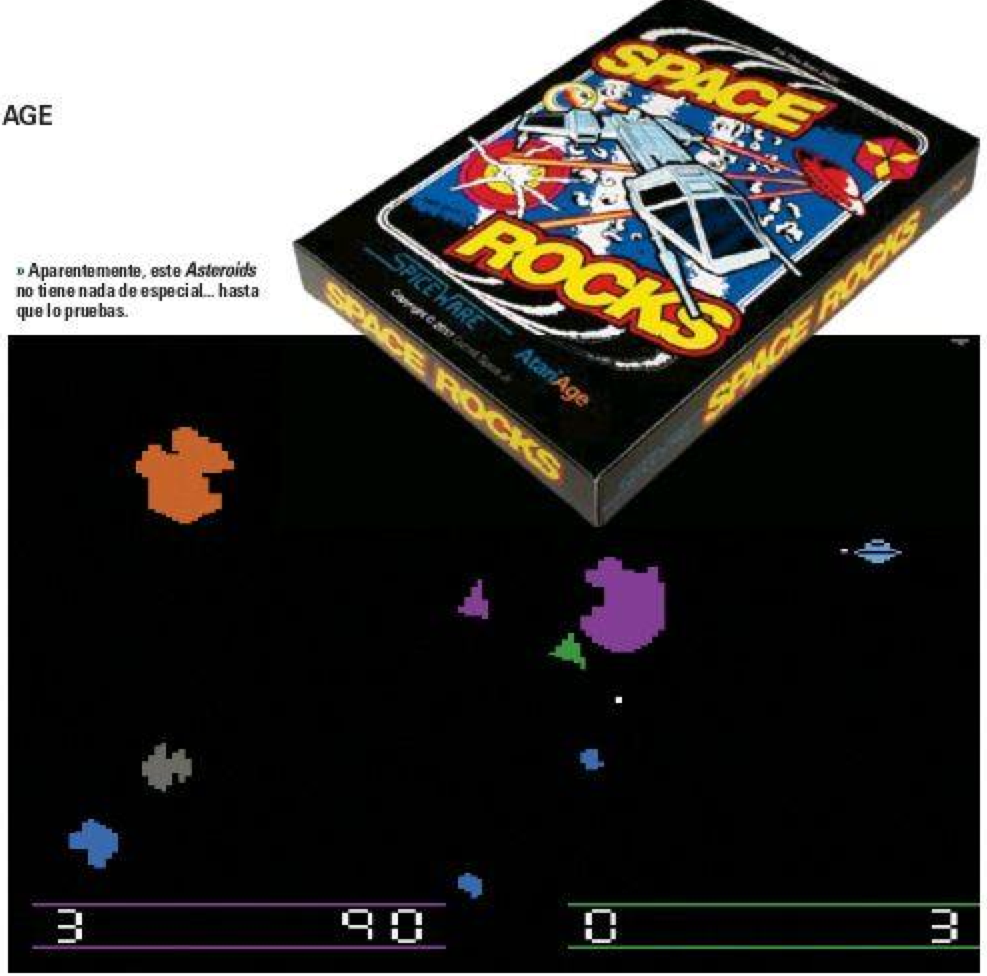
» SPACE ROCKS » 2013 » ATARI 2600 » DARREL SPICE JR. / ATARI AGE





» Casi cuarenta años después de su salida al mercado, se siguen haciendo juegos en cartucho para VCS. Para flipar.

¿Qué necesidad hay de otro clon de *Asteroids*? Quizá ninguna, pero el hecho es que *Space Rocks* es la versión "definitiva" de *Asteroids* en 2600: se mueve muy bien a pesar de la cantidad de sprites de diferentes colores que hay en pantalla, sin apenas parpadeo, y no falta el ovni que aparece cuando casi hemos limpiado el área de juego. Pero además tiene algunos suculentos añadidos: selector de imagen en color… o en blanco y negro, con los sprites dibujados con líneas en lugar de colores sólidos, a imitación del *Asteroids* vectorial de arcade; posibilidad de jugar con barra de energía (es decir, puedes ponerle un «escudo protector» a tu nave, como en *Blasteroids*); enemigos de final de pantalla que no se limitan a disparar (como el ovni), sino que además te persiguen (como en *Mine Storm* de Vectrex); y modo de dos jugadores colaborativo o competitivo. Disponible en cartucho físico a través de Atari Age: los juegos de la tienda no son precisamente baratos, pero es que este tiene mucha chicha.

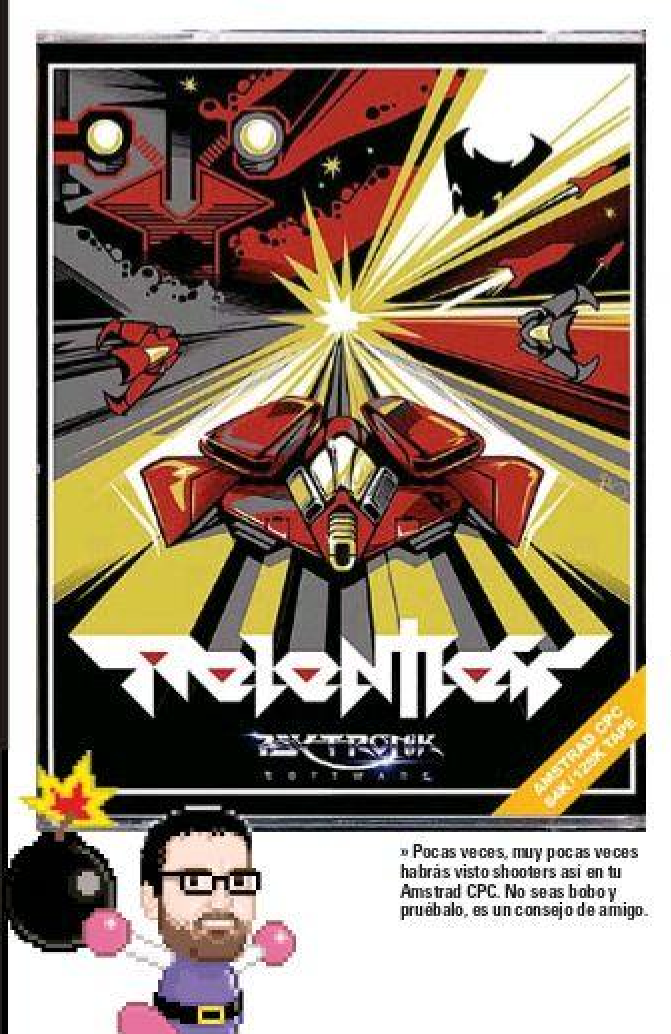


» Aparentemente, este *Asteroids* no tiene nada de especial... hasta que lo pruebas.

Relentless

OVERSCAN + VELOCIDAD = JUEGAZO

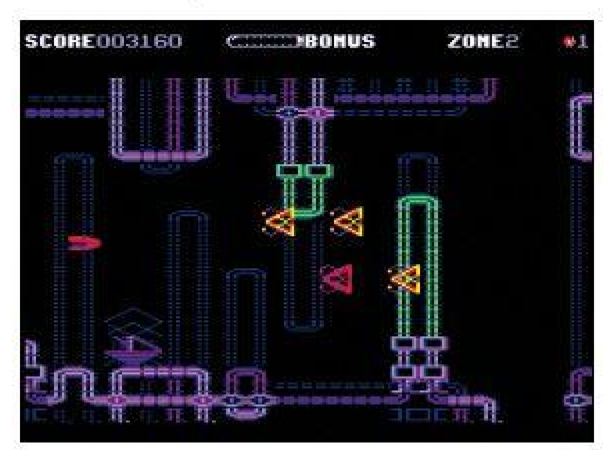
» RELENTLESS » 2013 » AMSTRAD CPC » AXELAY-REXBENG-TOM&JERRY



» Pocas veces, muy pocas veces habrás visto shooters así en tu Amstrad CPC. No seas bobo y pruébalo, es un consejo de amigo.

Es el juego con el que Axelay ha participado en la última competición de juegos de 16K en formato ROM para Amstrad CPC. Se trata de un arcade de naves de scroll horizontal rapidísimo (para lo que estamos acostumbrados a ver en el ordenador de Alan Sugar), con overscan y una estética que se sale de lo común: sí, es espartana y poco variada, pero cumple con lo que se espera de un shooter de este tipo. El objetivo no es pasar de fase para ver unos gráficos espectaculares en la siguiente, esto no es una demo, sino hacer cuantos más puntos mejor, aumentando el bonus si destruimos todos los enemigos de una oleada. Es decir, se trata de jugar por jugar, sin otra expectativa que no sea exprimir nuestros reflejos al máximo para darle en los morros a los colegas con un high score que no van a alcanzar ni en sueños. Lo de tener los reflejos bien entrenados es vital, porque los patrones de ataque de los enemigos cambian entre partida y partida. Disponible, en formato ROM y como imagen de disco, en www.octoate.de. Si acabas de hacerte con una romboard como las que han fabricado recientemente Wilco o Cent Pour Cent, este es el juego con el que tienes que estrenar el dispositivo.







Lock'n Chase

GÜIJA CON EL ESPÍRITU DE DATA EAST

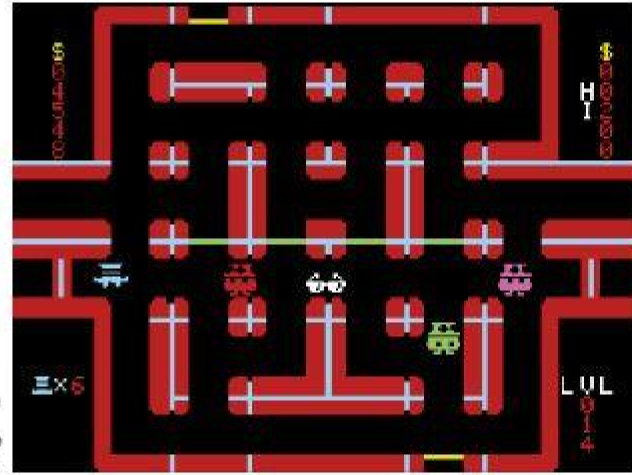
» LOCK'N CHASE » 2013 » MSX » MICHEL LOUVET / MATRA CORP

Con *Lock'n'Chase* sucede como con *Space Rocks*: ¿hacía falta otra conversión de un clásico? Los remakes sólo cobran sentido cuando aportan algo sobre la idea original; *Space Rocks* lo consigue, y esta revisión de *Lock'n'Chase*... también.

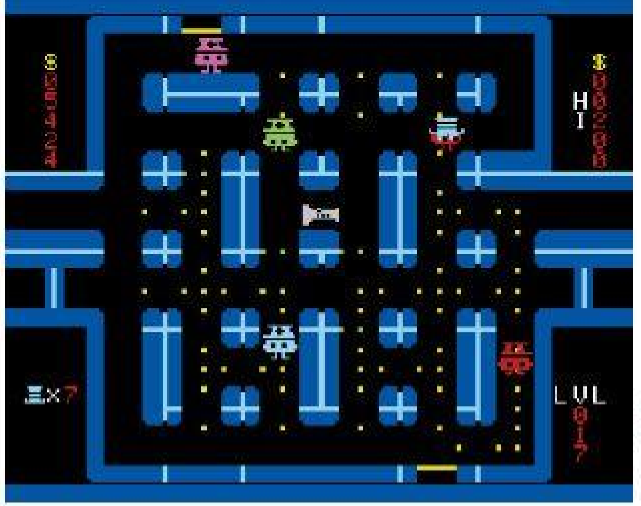
La primera encarnación de *Lock'n'Chase* (Data East, 1981), es un arcade laberíntico de pantalla estática e inspiración pacmaniaca en los que priman más los reflejos para regatear a los enemigos, que aprenderse los recorridos óptimos y la IA de los fantasmas. Ambos juegos se diseñaron para funcionar sobre un monitor colocado en vertical, y eso ya suponía un handicap de cara a hacer una versión doméstica; el otro era lograr un gameplay rápido que conservara algo del espíritu del original -cosa que el port de Atari 2600 conseguía a duras penas, mientras que el de Intellivision estaba bastante más logrado-. El desarrollador de esta versión, Michel Louvet, ya publicó en 2012 un remake para Colecovision, a través de CollectorVision (la de CBS era la única grande de las consolas de segunda generación que no contaba con este título en su catálogo), que capturaba la esencia del arcade, sin más.

Pero en este port para MSX, aunque reutiliza gran parte de su trabajo anterior, añade un modo de juego extendido (cambian los colores de las pantallas) y otro denominado «black label», en el que nos movemos a ciegas porque cada cierto tiempo la luz se apaga, las paredes desaparecen y de los sprites de los guripas sólo vemos los ojos.

Así, el desafío original se vuelve mucho más exigente, mientras que la mecánica no se resiente. Además, la adaptación tanto del formato de pantalla (cuadrado en lugar de rectangular) como de la música ingame (melodía machacona estresante) está muy bien resuelta. Thumbs up!



» Los añadidos no son un pegote, sino una vuelta de tuerca sobre la mecánica original.



» Le hemos encontrado un defecto, no obstante: ¡es altamente adictivo y no podemos parar de jugar!


HAGGAR =1 1832854
POISON

Final Fight

POLÍTICA A PUÑETAZOS



» ARCADE
» CAPCOM
» 1989

Aunque *Double Dragon* siempre ha sido mi referente, incluso en mi vida cotidiana (una vez le apliqué el mitico rodillazo en la cara a un compañero del colegio), no creo que nadie se tire de los pelos si etiqueto a *Final Fight* como el brawler definitivo. Es cierto que no inventó el género, y que tras él llegaron otros grandes clásicos (ahí está la trilogía *Streets of Rage*, por citar sólo un ejemplo), pero la placa de Capcom siempre ha supuesto para mí el cénit del añorado subgénero Yo-Contra-El-Barrio. Y no me refiero a la calidad de los gráficos o el repertorio de movimientos. Hablo de que jamás volvimos a ver un arcade de peleas callejeras tan gloriosamente hortera ni un planteamiento tan chiflado como el de *Final Fight*. Unos macarras raptan a la hija del alcalde y este, en lugar de reclamar la ayuda de la policía o el FBI, se arranca la camisa, se anuda el cinto a un pecho con las dimensiones de Delaware y se lanza a las calles, para poner en práctica todo lo que aprendió en sus años como luchador de wrestling. Para rescatar a su hija a base de tollinas, molinetes y atómicos pile drivers. Y lo mejor es que no lo hace solo. Le acompañan el novio boxeador de su hija y el amigo ninja de este. Haggar, Cody y Guy. La santa trinidad de la patada en la boca. A tu alcance, por sólo 25 pesetas.

Siempre se ha achacado a los brawlers recreativos dos defectos: ser extremadamente cortos y reciclar continuamente los mismos malosos, una fase tras otra. Bueno, pues *Final Fight* era largo para aburrir, y aunque es cierto que zurrábamos una y otra vez a los mismos macarras, su diseño y los nombres con los que Capcom los bautizó no hicieron más que engrandecer la leyenda de esta recreativa. Tenemos a Axl y Slash (¡Guns 'N Roses Forevah!), a Roxy y Poison (esta última, en realidad era un travestí, como todos sabemos), un clon de André el gigante llamado Andore y el brasas de las katanas, el mítico Sodom. A lo largo de seis inolvidables fases tuvimos ocasión de partirnos la cara en callejones, vagones del metro, un ring clandestino, la fábrica de cristal más insegura de América e incluso los urinarios de un parque público, a altas horas de la madrugada. Y la fase de bonus del coche, no nos olvidemos de ella, por Dios.

El colofón a esta noche repleta de magia (e ingesta de comida tirada por el suelo) nos esperaba en el ático de un rascacielos, en el despacho del villano supremo. Un tipo en silla de ruedas. Armado con un arpón de submarinista. No podía ser de otra manera. Belger era la guinda a este pastel de seis pisos. Un fulano a primera vista discapacitado, pero que tras las tres primeras guantás se levanta para demostrar que en realidad podía andar, saltar y hacer cabriolas. Lo de la silla era una estratagema para cobrar el seguro. Alguien así no podía morir sobre la moqueta, merecía un final digno de Hans Gruber, de Geese Howard, de Gastón... El golpe seco de sus huesos contra el pavimento, chorrocientos pisos más abajo marcaba el final del juego y el comienzo de la leyenda de *Final Fight*. Así nos las gastábamos en los 80, amigos. Después de aquello, nuestra vida ya sólo podía ir a peor. Como así ha sucedido. *

>> Desarrollos caseros para un retro-mundo feliz

RETRO-DESARROLLADORES ESPAÑOLES (segunda parte)

Cuando empecé la tarea, sabía que me iba a encontrar con un montón de referencias, pero no era consciente de cuántas: desde el número 80, desfilan por las páginas de la revista británica los trabajos de ESP Soft, Z80ST-Software, JBGV, Kabuto Factory, CNGSoft o 1985 Alternativo. Y, con insistencia, porque te los encuentras número tras número, los juegos de Retroworks, Relevo y Mojon Twins. De los primeros ya hemos hablado en el número anterior de esta revista; ahora les toca el turno a los otros dos.

MOJON TWINS

http://www.mojontwins.com/



Se me ocurrió que una forma de reconocer a los grupos que no han aparecido en esta serie de reportajes sobre homebrew hispano, era buscar cuáles de ellos han sido reseñados en la edición inglesa de Retro Gamer, al menos en los últimos tres o cuatro años, y por lo menos citar sus nombres, rendirles homenaje de esta forma tan modesta.

Como hemos hecho con otros grupos anteriormente, tenemos que empezar preguntando qué es un retrodesarrollador. Y sucede que todas las respuestas de los Mojon Twins se escuchan al unísono, no hay forma de distinguir a sus integrantes entre sí; por eso no identificamos a un interlocutor concreto, sino una sola voz que dice así: «Un retrodesarrollador es un señor que se sube al tejado y con una especie de cepillo muy largo, limpia las chimeneas, así todo en plan muy victoriano y tal, por eso lo de retro. Ah, espera, que has dicho desarrollador... Había entendido deshollinador».

Sirva esta entradilla para clarificar el tono de la entrevista y para que el lector sepa a qué atenerse si sigue leyendo. Formulada la advertencia, ¿quiénes forman parte de Mojon Twins? «Somos unos cuantos: Jose Luis na_th_an, el hombre orquesta; Juanfran jt_jara, programador y guitarrista; Josito kendroock, artista; Angel anjuel, pixelador de 16x16; Nacho eightbiter, productor; Raúl zemman, proveedor; Francisco José iforeve, programador en Matrix; y Mari Luz maribip, escritora. Luego están los medio-mojonos que son los amigos como Sandro Mestre Wood, José Juan sejuan, Augusto augusto_ruiz, Raúl artaburu, David Sánchez murciano, aka davidian, aka el amigo de anjuel, Jose Vicente wyz, Jon Viejo_archivero, Francisco Javier Metr, Ignacio Neilparsons, Javi tbrazil, Paquito pagantipaco, etcétera».

¿Y cuál fue la génesis de MT, cómo empezasteis? «Hace muchos años, casi ya diez, y en resumen, fue por el hecho de cumplir nuestros deseos de la infancia. Cada uno empezó por su cuenta y riesgo, y de hecho, hace diez años ni siquiera nos conocíamos aunque fuésemos ya mojonos en esencia. Entre 2005 y 2008 coincidimos casi todos en el grupo de desarrollo CEZGS donde, por afinidad natural, nos fuimos juntando sin pretenderlo. Allí nacimos como subgrupo, quizá *Phantomasa 2* fue el primer juego que firmamos como Mojon Twins; y, cuando CEZGS cerró sus virtuales puertas, decidimos seguir por nuestra cuenta».

¿Pero en qué consiste esa esencia mojona que tanto os une? «El principal pilar sobre el que se asienta nuestro proyecto común, es que aquí hacemos lo que nos apetece cuando nos apetece. No tenemos ningún ansia de innovar, o de romper moldes, o de, como nos gusta decir, conseguir el motor de juego perfecto que vaya a cincuenta 'faps'. Tampoco nos importa si un juego se parece un poco al anterior, si ya hemos sacado siete secuelas, o si en vez de terminar ese proyecto al que le quedan dos hervores nos ponemos a partirnos la caja durante horas en el foro inventándonos nombres de personajes que riman.

Lo que nosotros hacemos en Mojonia no es trabajar, es divertirnos. Y lo que más nos gusta es inventarnos cuentos e historias para los juegos, o incluso hacer juegos de un cuento o historia que se nos haya ocurrido. A veces todo empieza con un 'quiero hacer un juego de vaqueros', entonces otro hace un sprite, el otro se inventa una tontería, vemos si lo podemos hacer con lo que ya hay, o no. Otras veces empezamos a hacer una broma sobre algo, otro sigue la broma, alguien dice ¡No hay huevos! y terminamos haciéndolo. De hecho, nuestra frase de guerra es '¡No hay huevos!' Cada vez que alguien la suelta empezamos un proyecto. Nunca falla».

¿Y a qué aspiran los Mojon Twins con esto de los juegos? Es decir, ¿vais a haceros millonarios? «Pretensiones tenemos, pero económicas ninguna. El placer de hacer una cosa porque sí, constituye gran parte de su valor intrínseco. La única pretensión que tenemos, y en esto hemos estado siempre de acuerdo, es conseguir que haya más gente que haga 'güegos'.

Hemos sacado varias utilidades y bibliotecas para facilitar la tarea a quien tenga ganas de inventarse una paranoia y quiera verla en movimiento. En realidad, siempre que desarrollamos algo de esto lo hacemos mirando dos cosas, que nos sirva para llevar a cabo alguna de nuestras ideas, y que pueda ser usado por más gente. Hemos tenido la gran satisfacción de haber triunfado en este frente, con varias personas de la escena usando nuestras rutinas y utilidades. Al final salimos ganando todos; nosotros hemos aprendido mirando cosas de otros, y nos parece justo que otros aprendan mirando cosas nuestras. Yo te la enseño si tú me la enseñas... Ese rollo, pero sin mentes sucias".

Sabemos que los Mojon Twins han publicado unas cuantas decenas de títulos, pero ¿seríais capaces de enumerarlos todos? «Bueno, lo primero que hicimos, nada más abrir como grupo independiente de desarrollo en 2009, fue coger un puñado de proyectos que habíamos dejado aparcados en diferentes etapas durante el tiempo en el que fuimos parte de CEZGS. Algunos estaban a punto de caramelo, otros a medias y bastantes no eran más que una idea y un par de sets gráficos». Y así empiezan los Mojon Twins a desgranar su producción:

2009

«Además de los que vienen a continuación, ese año sacamos *Platformer Medley* para CPC con jugabilidad inspirada en juegos de plataformas clásicos como *Jet Set Willy* o *Abu Simbel*, y *Uwol*, un súper-proyecto bastante coral que empezó en CEZGS y nunca terminó de eclosionar, el cual terminamos de pulir y al que añadimos un par de ideas que lo dejaron totalmente redondo. Este juego ha sido nuestro gran éxito, tanto que ha sido portado por diferentes grupos a un montón de plataformas: primero a Mega Drive (por Shiru), luego a C64 (por Inside), posteriormente para






Seguimos repasando de lo bueno, lo mejor: adorables loculelos que siguen al pie del cañón dando de comer a nuestras viejas maquinitas.

C16/Plus4 (por KiCHY), SNES (alekmaul), Atari 8 bits, ATM Turbo… Nosotros, la verdad, es que estamos ya bastante hartos de él. Nos planteamos portarlo a NES hace poco, pero nos da una pereza…»

2010

«Fue el año de 'la Churrera'. Todo empezó con la idea de hacer un motor en el que pudiésemos activar o desactivar módulos que implementasen diversos ítems de gameplay, como puede ser el manejo de llaves, recogida de objetos, diferentes motores de movimientos configurables, empujar bloques, matar enemigos, disparar… Además, aprovecharíamos para hacer pequeñas herramientas sencillas que nos ayudasen con la que siempre ha sido la tarea más tediosa a la hora de hacer juegos: la conversión de datos. Es muy cómodo hacer un 'tileset' en tu programa favorito de diseño gráfico y luego extraer un módulo de código para incluir en el programa. Así, cualquiera con ganas y algo de maña dibujando y diseñando niveles puede hacerse un juego divertido».

«La idea original era construir el súper-motor y su ristra de utilidades, y lanzarlo al mundo como suite de creación de videojuegos. Sin embargo, haberlo hecho así hubiese implicado estar trabajando sin frutos durante bastantes meses, y eso resultaba bastante aburrido. Por tanto, lo que terminamos haciendo fue diseñar y lanzar un 'güego' nuevo cada vez que implementábamos una nueva funcionalidad en el motor. De ese modo todos salíamos ganando: el motor iba avanzando, nosotros nos lo pasábamos genial con lo que más nos gusta hacer (inventar tonterías y hacer gráficos), podíamos probar de forma real que todo funcionaba correctamente, y seguíamos sacando juegos para el disfrute de los usuarios, que daban un feedback muy valioso que nos ayudaba a pulir y saber por donde ir tirando. Así fuimos lanzando juego tras juego mientras íbamos añadiendo cosas al motor. De hecho, muchos de los añadidos vinieron de las ideas que se nos iban ocurriendo diseñando los juegos y que no podían resolverse con lo que el motor ya hacía".

«Además, haciendo un poco el tonto, sacamos un juego de Lala en el que modificamos 'la Churrera' para que hiciese el render al revés, de forma que se juega cabeza abajo. *Petulant Poogslay Powerful Parade* fue lanzado en nuestro foro a modo de broma con una genial historia inventada sobre su desarrollo y nos pegamos unas risas geniales».

2011

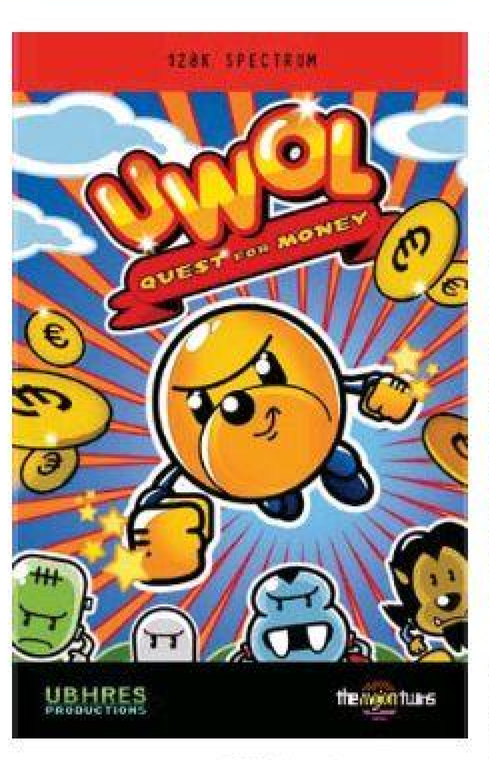
«El año empezó suave, porque la vida real no nos dejaba mucho tiempo. Además, estuvimos bastante dispersos empezando varios proyectos que, o bien terminamos durante el año siguiente, o bien dejamos en el cajón de cosas-sin-terminar-que-algún-día-a-lo-mejor-se-nos-antoja-acabar. Como regalo de navidad, se nos fue la pinza y sacamos una cinta de demos jugables y demás zarandajas, *Mojon Twins covertape #1*, donde aprovechamos para enseñar algunos de los juegos empezados pero nunca terminados: una primera versión beta, totalmente FALSA, de *Lala Prologue* que hicimos especialmente para tal fin, un juego de 'Churrera' supuestamente programado por un fan, Julian Placeholder, titulado *Julieta Nosequé*, además de las demos jugables de *Maritrini Monster Slayer* y *Severin Sewers*, que tienen dos peculiaridades: funcionan en Spectrums de 48K (los originales son para 128K en exclusiva) y contienen gráficos y fases que no aparecen en los juegos completos».

2012

«Fue un año menos productivo que los anteriores, con temporadas en las que no pudimos dedicar el tiempo necesario para sacar adelante nuestro hobbie preferido. Sin embargo, hubo varios lanzamientos interesantes. Por ejemplo, la *SUBACO KIT*. Se nos antojó muchísimo hacer otro juego tipo *Saimazoom*, y hacerlo en ZX Basic. La idea principal es que el juego manejase un montón de gráficos así que, en vez de pintar los fondos haciendo 'tiles' juntando pequeñas teselas de 8x8, decidimos crear de cero una biblioteca que nos permitiese gestionar hasta 256 tiles de 24x24 píxels a todo color. De camino, metimos en la biblioteca código para mover los sprites sin parpadeos y sin cargarnos el precioso escenario. Aunque el nombre suene a axila, en realidad son las siglas de *Super Babazoominator Construction Kit*. Y terminamos el año con *Sir Ababol* para C64, realizado en colaboración con el gran crack del desarrollo del C64, el señor Sandro Mestre, más conocido como Woodmaster; y con *El Hobbit (Vah-ka's Cut)*. Decidimos participar en un concurso de Bytemaniacos para hacer juegos basados en *El Hobbit*. Quedamos entre los tres mejores, en concreto los terceros, lo que sería un resultado genial si se hubiesen presentado más de tres participantes. Como no recordábamos muy bien el argumento del libro, lo hicimos a nuestra manera. Lo reseñable de este juego es que está hecho con la Churrera, y que emplea el motor de scripting a saco. Tuvimos que ampliar el engine muchísimo, lo cual nos ha servido para que fuese posible hacer el par de juegos que saldrían ya el año siguiente».

2013

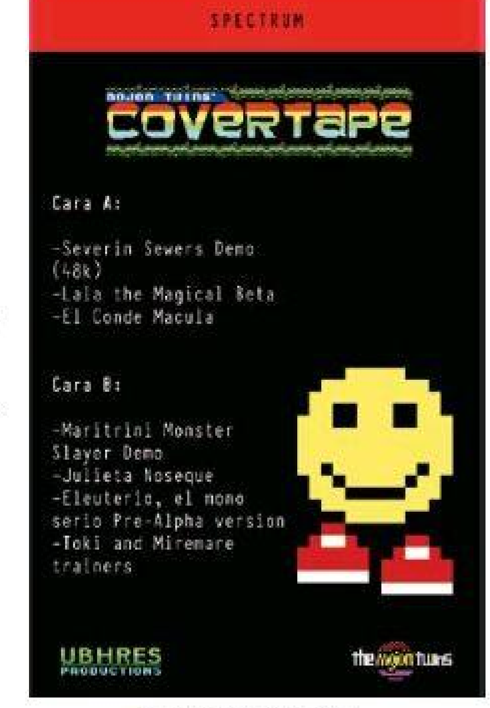
«Este se podría decir que es el gran año mojono, tanto por la cantidad de cosas publicadas como las que están ahí pendientes. Entre las publicadas está *Ramiro el Vampiro*, que son dos juegos en uno, señora, más que FX Doble Carga. En realidad es como FX Doble Carga pero sin claves, o sea, como pasaba en el *Caped Crusader* que cada cara traía una aventura diferente de *Batman*. Pos lo mismo, pero con *Ramiro*, un vampiro de 500 años que vive en los páramos de Transilvania, entre el Pico del Borrico, el Cerro del Perro y el Monte del Rinoceronte. Para este juego hemos empepinado 'la Churrera' con un montón de nuevos módulos que controlan un montón de cosas nuevas, además de llevar el motor de scripting a una relativa madurez. Además, nos hemos quedado sin rimas para unos cuantos 'güegos»'.



» Ojo al dato: ***UWOL, Quest for the money*** requiere 128K de memoria. ¡Qué locurón!

«Otro de los que hemos publicado es *Sir Ababol* para NES. Ha sido un auténtico reto y algo de lo que más orgullosos estamos. No nos hemos limitado a hacer una conversión tal cual del juego de Spectrum, sino que hemos aprovechado para rehacer gráficos y mapeado, además de meterle scroll horizontal y la posibilidad de saltar encima de los enemigos. na_th_an ha escrito el código C más ilegible de su vida y Anjuel ha dibujado los gráficos más bonitos de la suya».

«Con la idea de hacer el taller de elaboración de 'güegos' con 'la Churrera' para los amigos del Mundo del Spectrum, decidimos hacer un juego con las características básicas que posteriormente íbamos a explicar. En el proceso, nos dimos cuenta de que el motor estaba bastante guarro, de que eso no podíamos enseñarlo, tenía demasiada mierda rara. Al final lo reescribimos casi entero desde cero, lo cual vino genial. Y claro, como somos así de chungos, decidimos hacer varios juegos que ilustraran las distintas posibilidades que ofrece 'la Churrera' -y que, además, nos ayudasen a testear todas las características del motor remodelado-. Y así nació la *Covertape 2*, que consta de los siguientes juegos: *Lala Lah*, *D'Veel'Ng*, *Julifrustris in the City*, *Bootee*, *Jet Paco*, *Ramiro el Vampiro en el Bosque del Suspiro*, *BALOWWWN!*, *Dogmole Tuppowski vs. the Mesmerizing Meemaid From Miskatonic*, *Monono*, *Journey to the Centre of the Nose* y *Mega Meghan*. Además, pusimos una demo de *Sir Ababol 2* para 48k, que algún día terminaremos".



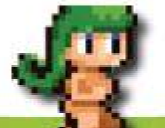
» Querido lector, si no sabes lo que es una covertape o una mixtape, mejor cómprate otra revista ¡eres demasiado joven!

«Por último, los siguientes juegos publicados han sido excusas para mostrar mejoras en el motor de 'la Churrera'. Cada uno mostraba una nueva feature en el motor, llegando a conquistar los 128k. Los juegos han sido *Sgt. Helmet Training Day*, *Cadàverion*, *Tenebra Macabre* (que logramos montar desde cero en una sola tarde usando cosas medio hechas, y repegando trozos de motores en 'la Churrera') y el último lanzamiento hasta la fecha, *Goku Mal*. También hemos cumplido nuestro viejo sueño de sacar copias físicas de nuestros juegos. Aquí han tenido un protagonismo especial nuestros amigos de 1985 Alternativo, con los que hemos ido de la mano en esto. Gracias a su ilusión y apoyo, hemos sacado *Uwol Quest For Money* para Mega Drive y Spectrum en unas bonitas ediciones que podéis pillar desde www.storebonus.net Mil gracias a Albert, Ignacio y David».

¿Y qué podemos esperar de Mojon Twins para el año que empieza? «Para empezar,







TODOS LOS CHURROS DE LA CHURRERA

(COMENTADOS Y EXPLICADOS)



Nanako Descends to Hell

«Lo idearon Anjuel y na_th_an allá por 2006, sólo teníamos un 'tileset' incompleto. Fue una de las primeras cosas con las que nos pusimos. Lo terminamos rápidamente y lo portamos a CPC en un suspiro gracias a la CPCRSLIB de Artaburu. Es un clon de Saimazoom».



Biniax 2

«Un juego de puzzles diseñado por Jordan Tuzsuzov y programado originalmente en BASIC en 2007, y rehecho desde cero en C para 128K con una banda sonora genial y muchas mujeres encueras. Es una ochentada y debe entenderse dentro de un contexto, pero algunos no supieron verlo así y nos cayeron bastantes guantazos políticamente correctos».



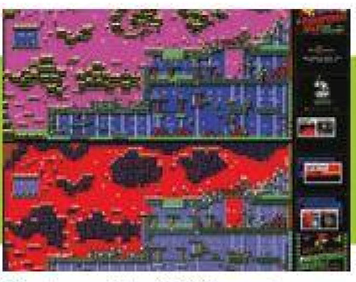
Subaquatic

«Ópera prima de jf_jara con diseño de Anjuel que le gustó tanto a na_th_an que no pudo evitar hacer un remix, *Subaquatic R*».



Sgt. Helmet Zero

«Concebido como juego-regalo de na_th_an para Anjuel, que había diseñado a este personaje allá por 2008, y que fue nuestro primer shooter de acción».



Phantomas Tales #1: Marsport

«Porque un juego de *Phantomas* no podía faltar, y porque queríamos hacer un juego con el fondo rojo, que es algo que se ve muy poco. Lo demás fue puramente accesorio. Fue, además, nuestro primer juego para CPC. Sacamos una versión principal para Spectrum de 128K y otra adaptada para los modelos de 48K en la que cambiamos los gráficos y parte del mapa, por eso de que así es más divertido hacer una versión más del mismo juego».



Lala Prologue

«Fue el primer lanzamiento para probar el esqueleto básico del engine con su motor de plataformas. Lala salta, recoge objetos, abre cerrojos con llaves, rebota contra los enemigos (lo cual jode que no veas) y se pincha en los pinches».



Cheril of the Bosque

«Se hizo para probar que el movimiento en ocho direcciones para juegos de perspectiva genital… digo, cenital, funcionaba. Además, añadimos código para que hubiese bloques que pudiésemos empujar, al estilo del viejo Sokoban».



Viaje al Centro de la Napia

Añadió al motor nuevas optimizaciones y opciones en el render de los escenarios (la posibilidad de que los 'tiles' de primer plano proyectasen sombras sobre los de fondo, dando mayor sensación de profundidad), pero principalmente lo hicimos porque queríamos hacer un juego destroza-retinas probando combinaciones de colores imposibles y fondos barrocos. La idea surgió de un dibujo que hizo na_th_an en el que se veía a un señor explorando su propia nariz».



Moggy Adventure

«Lo hicimos porque nos dimos cuenta de que, ajustando los parámetros del motor de movimiento de vista geni… cenital y usando los 'tiles que matan' y el motor de recoger objetos, podíamos replicar el gameplay de *Moggy* con un mapeado grande. Fue un claro ejemplo de que jugando con los valores podíamos obtener gameplays que no teníamos en mente cuando diseñamos el motor. Un juego realmente enervante. No lo recomendamos a gente con mala gestión de la ira».



Sir Ababol

«Sirvió para pulir y optimizar aún más el motor, terminar la primera versión de la documentación, y como prueba del concepto original de que no haría falta saber cómo es el código del motor para hacer un juego de principio a fin: na_th_an, encargado de la programación, no participó en la elaboración de este juego para nada. Epic win, por tanto. Además, fue un favorito de la crítica».



Cheril Perils

«Lo hicimos porque los jugadores se quejaban de que éramos demasiado pacifistas, y en casi ningún 'güego' se podía matar. Como respuesta, decidimos incluir en 'la Churrera' un módulo para que, en los juegos de plataformas, pudiésemos matar a los enemigos saltando sobre ellos, al estilo de *Super Mario Bros*. Además, en este juego estrenamos el motor de 'scripting', en su primera versión primitiva y limitada, que terminaría por convertirse en el componente más potente de 'la Churrera'. Gracias al scripting, podrían definirse gameplays más complejos sin tener que tocar una coma del código fuente».



Zombie Calavera Prologue

«Empezó como un 'mockup' que hizo na_th_an allá por 2007. La idea se basaba en lo siguiente: normalmente, los sprites se vuelcan sobre el escenario usando una máscara, que crea un hueco con la silueta del sprite de forma que el sprite no se mezcle con el escenario. Esta técnica implica tener que hacer dos volcados por sprite: uno con la máscara, para crear el hueco, y otro con el sprite, sobre la máscara. Haciendo un sólo volcado, con OR, hace que el sprite se mezcle con el fondo como si fuera transparente, lo que suele quedar mal. El tema es que si tanto el escenario como el sprite se diseñaban como si fueran sombras, esta mezcla quedaría natural».



Sir Ababol

«En este momento nos dimos cuenta de que teníamos al CPC bastante abandonado, así que nos liamos la manta a la cabeza portando tres de nuestros churreras a este sistema: *Lala Prologue, Sir Ababol* y *Cheril of the Bosque*. El diseño modular de 'la Churrera' y la total separación de las rutinas de gameplay y las técnicas hizo que este proceso fuese coser y cantar».



Uwol 2

«Para cerrar el año hicimos el primer 'fork' de 'la Churrera'. Decimos 'fork' porque tomamos grandes porciones de código del motor para construir uno parecido pero adaptado de forma manual. La idea era hacer un juego exclusivo para CPC que aprovechase mejor su resolución de pantalla. Así nació *Uwol 2*, un juego que mezcla dos gameplays: el principal en el que tenemos que avanzar por el escenario hasta llegar a nuestro destino, y uno secundario en el que descendemos a las cavernas para conseguir reunir el máximo número de monedas mientras nos persigue un fantasma».



Nanako in Classic Japanese Monster Castle

«Empezamos el año dando el salto al ZX81, escribiendo una biblioteca para facilitar hacer juegos en C para este sistema (que, lamentablemente, no hemos tenido tiempo de documentar, pero que no debería ser difícil de entender, mirando el código de los juegos) y lanzamos un port de *NCJMC*".



Fundamentally Loathsome

«En nuestra dispersión, tiramos un poco de fondo de armario. Anjuel convenció a na_th_an de terminar y lanzar este juego, que había empezado el año anterior. Usaba 'tiles' moviéndose a diferentes velocidades para simular un scroll que, realmente, no estaba ocurriendo (técnica que bautizamos como 'scroll falso'). Surgió de la idea de hacer un *Sgrizam* un poco mejorcito, y contaba con infinidad de bichos feísimos y mujeres encueras. Un 'güego' que na_th_an detesta en secreto pero que Anjuel ama, también en secreto».



Horace goes to the tower

«Antes de verano, también lanzamos un churrera elaborado íntegramente en una tarde para seguir una broma que se originó en un hilo de World of Spectrum. Una nueva aventura de Horace, la primera mascota del ZX Spectrum, nunca está de más».



Maritrini, Freelance Monster Slayer

«Nuestro desarrollo más gordo y trabajoso hasta la fecha. En primer lugar, llevaba un motor gráfico propio para hacer juegos con scroll. En segundo lugar, manejaba cientos de enemigos para poder hacer un buen clon de *Gauntlet* con mogollón de bicharracos comiéndote el culo a manos llenas. Por eso nos pusimos los guantes de hacer cosas grandiosas y nos pasamos todo el verano pixelando cinco 'tilesets', diseñando veinte fases laberínticas y complicadas, dibujando todos los cutscenes, probando a rabiar todas las fases y pasándonoslo de lujo».



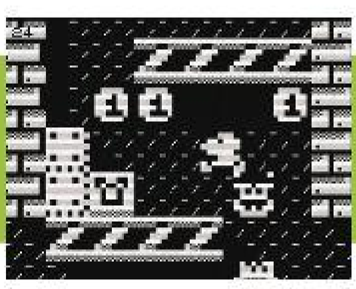
Trabajo Basura

«Seguimos ampliando el motor de scripting de 'la Churrera' añadiendo más funcionalidad, y gracias a esto pudimos sacar nuestra primera videoaventura realizada con este motor, sobre una idea original y gráficos de jf_jara que andaban rulando por ahí desde hacía casi dos años. 'La Churrera' empezaba a servirnos para rescatar ideas olvidadas, lo cual molaba de la hostia».



Severin Sewers

«Decidimos que pegaba sacar otro juego de *Phantomas* y hacer uno a lo grande. Con sus cinco fases, es el juego de *Phantomas* para 8 bits más largo que se ha hecho. Además, introdujimos pantallas completamente a oscuras en las que sólo podíamos ver una pequeña porción del escenario en torno a nuestro personaje».



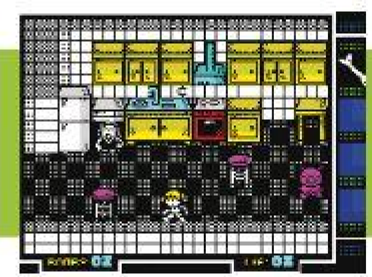
Uwol 81

«Emplea el mismo motor que el *Nanako 81* mencionado anteriormente. Programamos un par de juegos más para ZX81 que, lamentablemente perdimos al joderse el pendrive donde llevaba y traía las cosas entre backup, semana productiva, y backup. Sólo conservábamos los binarios compilados que habíamos subido al foro. Uno de ellos estaba más o menos presentable y terminamos lanzándolo (*Super Refried Gun Operation*), pero el otro, que pintaba bastante bien, con fases enormes y scroll multidireccional, estaba demasiado verde, y llevaba por título *I Are Das Mapp*».



Phantomas en el Museo

«En especial para el IAACC Pablo Serrano de Zaragoza, y para conmemorar el Día Internacional de los Museos 2012, realizamos este nuevo juego de *Phantomas*, en el que debíamos encontrar diversas esculturas de Pablo Serrano en el museo. Fue jugado por decenas de niños durante las jornadas de celebración del evento».



Maritrini, Freelance Monster Slayer en "Las increíbles vicisitudes de despertarse resacosa con Fred en la cama y tener que llegar más o menos puntual a la prueba de 'Monstruos Vigorosos de Pechos Lustrosos'" featuring Los Fratelli

«Nos lo pasamos literalmente BOMBA pintando un montón de 'tiles' de la casa de *Nanako* para hacer un juego que ilustrase el manejo de la *SUBACO*. El juego, que sería una precuela de *Maritrini Monster Slayer*, fue titulado con la esperanza de que el título no cupiese en el campo 'título' de la base de datos de World of Spectrum. No sabemos si Martjn Van der Heide habrá tenido que modificarlo, pero el caso es que el título aparece íntegro, ¡maldición! Ah, sí... los malos son los Fratelli. Los de *los Goonies*».



Cheril the goddess

«Empepinando aún más el motor de scripting de 'la Churrera', hicimos la tercera parte de *Cheril*. Es de 2011, pero por alguna misteriosa razón se quedó prácticamente terminado dentro del cajón, hasta que lo lanzamos más de un año más tarde, añadiendo tres niveles de dificultad. El juego tiene una paranoia de gameplay en el que volar mucho mata. Y, además, hay que andar haciendo puzles con un rollo que mucha gente no pilló. El público se quedó un poco en modo WTF con este juego, pero a nosotros nos encanta».



Lala Prologue

«Nos dio el siroco y decidimos recordar viejos tiempos haciendo un juego para MS-DOS. El juego, programado en QuickBasic 4.5 empleando la biblioteca DirectQB, que quien haya programado en QB recordará con cariño y HAMOR, es un port bastante coqueto de *Lala Prologue*, un juego ideal para probar motores en sistemas nuevos. La experiencia fue bastante fructífera. ¡Larga vida al MS-DOS! ¡Al de 16 bits en modo real!».

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para un retro-mundo feliz

Johnny Limite. Aún no tenemos demasiado claro el argumento, porque hemos dicho un montón de chorreces y todavía hace falta echarle huevos para amalgamarlo todo en una bonita historia. Hemos ampliado 'la Churrera' para poderla configurar para hacer juegos por pantallas, en el que no pasemos a la siguiente hasta que hayamos hecho lo que haya que hacer. En este caso concreto, hay que matar a los fantasmas de matemáticos famosos tirándoles cajas encima. La física (JOAJOAJOAJOA, física XD) de las cajas también es un añadido nuevo de esta versión. Anjuel está haciendo unos gráficos geniales usando la paleta estándar de la CGA a modo de homenaje. Además, estamos realizando paralelamente una versión para C64 con Woodmaster de la que, lamentablemente, aún no podemos enseñar nada más que un spriteset. Otro que tenemos en cartera es *Sir Ababol 2*. El año pasado estuvimos haciendo una buena secuela de *Sir Ababol* a base de un nuevo 'fork' de 'la Churrera' con bastantes añadidos y para 128K, con seis fases geniales, y un montón de cosas. Todas las fases están terminadas y faltan tres flecos y medio, pero nos pilló justo en medio del crash del pendrive con el que perdimos algunas cosas y como que se nos quitaron un poco las ganas. Hace poco lo retomamos y estamos trabajando en él con el firme propósito de sacarlo en un futuro cercano».

«Luego están, *Cheril Trilogy* (la idea es coger los tres juegos de *Cheril* y juntarlos en uno para MS-DOS), *Jill R* (un remake de *Jill the Goddess* para MS-DOS y usando igualmente QB/QBasic, pero esta vez con scroll parallax, muchos tipos de enemigos, power-ups, paranoias, mujeres encueras y demás), *Mega Cheril Perils* (un port extendido de *Cheril Perils* para Mega Drive, con música de Davidian y elaborado usando BasiEgaXorz, un compilador de BASIC bastante limitado pero que permite hacer cosillas sencillas), *Zombie Calavera* (para Windows en principio, con scroll multidireccional con varios planos, diferentes fases con diferentes desarrollos, infiltración, tiros…), *Ninjajar* (nuestro actual churrera, que va a ser la hostier; un montón de fases, hostias, bisharracos, nadar…) y *Karate Twins* (que estamos haciendo con Gandulf como programador principal)».

«Además, hay un montón de proyectos que hemos dejado a medias, o en fase conceptual, o en fase paranóica, o hemos hecho mockups, o hay incluso algún ejecutable en concreto. Nosotros nunca abandonamos un desarrollo del todo, porque muchas veces nos lo encontramos, nos da el siroco, y lo retomamos. Y tenemos pendiente meternos en consolas. Tenemos algo de material para lanzarnos a sacar algo para NES o Master System, pero no podemos prometer nada. Ah, y también queremos construir una corshoneta interactiva para la Wii».



Relevo Video Games

http://www.relevovideogames.com/

Relevo se diferencia de otros grupos en que han dado el salto del amateurismo a la profesionalización, en que ya no son homebrewers, en que han pasado de ser un grupo de programación a una empresa formal. Nos ponemos al habla con Jon Cortázar para que nos explique en qué ha consistido ese tránsito. Pero en primer lugar, ¿cómo empezó Jon a hacer juegos?

«Mi primer ordenador fue un MSX 1, y me dediqué a programar en BASIC desde muy pequeño. A finales de 2003, y gracias al fenómeno de la emulación, regreso al sistema MSX y descubro que hay una gran escena de desarrolladores y usuarios. Acudo a la RU de Barcelona de ese diciembre y quedo alucinado por todo el movimiento, el gusanillo vuelve a picar».

«Descubro entonces el concurso MSXdev'03, organizado por Eduardo Robsy», prosigue Cortázar. «Al finalizar el concurso, me puse a trabajar en unos gráficos para una posible conversión a MSX de *Super Puzzle Fighter 2X*, y se los envié para ver qué le parecían. Desde ese mismo momento, me uní a Karoshi Corporation junto con Edu, en labores de diseño gráfico. Entre 2004 y 2008 desarrollamos juntos más de quince juegos para el sistema. Yo aprendí ensamblador, y comencé a realizar proyectos completos, como la conversión de *Saimazoom* a MSX, *Malaika Prehistoric Quest* y otros. Además, fuimos pioneros en la creación de cartuchos físicos, gracias a nuestros productores, Matra Computer Automations, que lanzaron y distribuyeron todas nuestras producciones con un acabado completamente impecable. Ya a finales de 2008, Edu y yo casi no trabajábamos juntos, más bien, desarrollábamos productos en paralelo. Yo seguía el ritmo de desarrollo que imprimos inicialmente, pero Edu, por diversos temas laborales y familiares, ya no le podía dedicar el mismo tiempo al desarrollo para MSX. Es en ese contexto que nace el proyecto de *La Corona Encantada*».

La Corona Encantada fue un hito en la producción lúdica retro en el Estado español. Por entonces existían ediciones físicas de juegos, CEZ GS y Matra se esforzaban por presentarnos un acabado prácticamente profesional cuando nos vendían cualquiera de sus programas. Pero comprar un cartucho con portada de Azpiri en una feria, y ver aparecer al propio Azpiri para firmar copias; llegar a casa, encender el MSX y comprobar que aquello estaba más allá de nuestras expectativas, porque *La Corona Encantada* es un artefacto muy jugable, con buenos gráficos, con una curva de aprendizaje afinadísima, divertido y adictivo; y que el



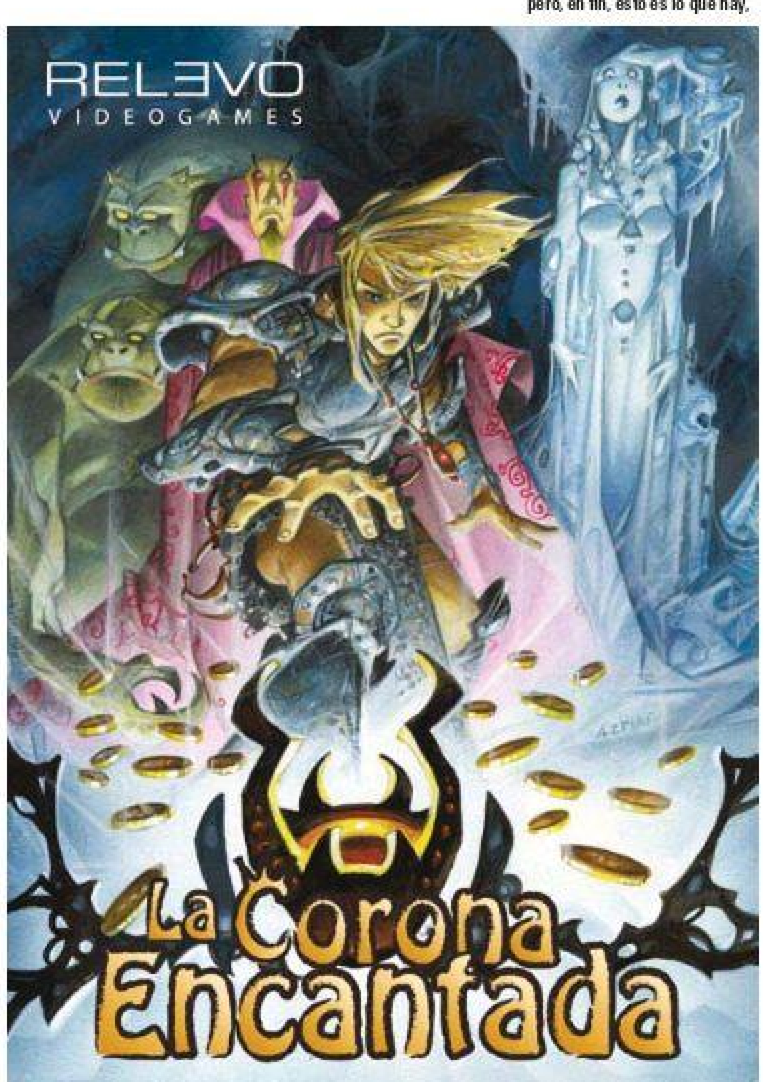
» **La edición física de *La Corona Encantada* para ZX Spectrum incluía un MINICD con un montón de extras: la banda sonora, el archivo TZX para emuladores, esbozos de la carátula hechos por Azpiri… e incluso unas láminas para colorear para niños.**

juego apareciera luego como portada en la revista @RROBA, que era una revista que podías encontrar en cualquier quiosco... aquello sí que fue un quantum leap.

«*La Corona Encantada* fue la última producción de Karoshi conmigo en el barco, y la primera de Relevo Videogames», cuenta Jon. «La idea inicial era crear un juego con el aspecto de los clásicos de Dinamic, con la dinámica de *Phantomas* y con la ambientación de *Camelot Warriors* o *Hundra*. Era algo bastante arriesgado, ya que inicalmente iba a ser un proyecto exclusivamente para MSX, y en la escena no están precisamente bien vistas las conversiones directas de spectrum. Y de eso iba, de hacer algo con look a conversión directa y cuasi monocromo».

«Mientras estaba trabajando en los gráficos, y con la excelente música de Sergio Vaquer ya terminada, empezaba a tener una imagen global del producto. Y fue cuando se me ocurrió tratar de acceder a Azpiri para contratarlo para que desarrollara las artes para la carátula del juego, eso era lo único que le faltaba para ser un juego cien por cien al estilo Dinamic. Encontré su contacto en la web, y le lancé la propuesta, pidiéndole un presupuesto aproximado. Cuando le mandé los gráficos y las ideas, y la historia de *La Corona Encantada*, me dijo 'no te preocupes, Jon, que ya verás como llegamos a un acuerdo'. Me hizo un guiño importante y viendo que podía pagarlo, me dispuse a contratarle».

» Jon hubiera preferido una carátula con más pechonalidad pero, en fin, esto es lo que hay.

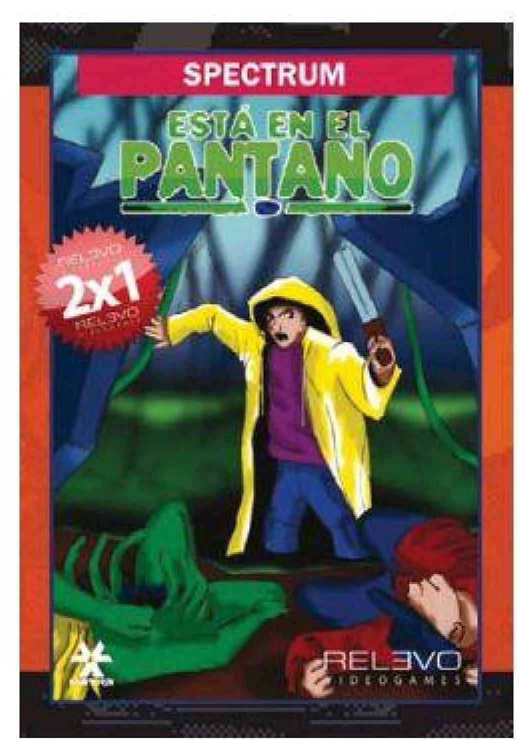






» Estos dos juegos se publicaron en cinta de casete en un pack. En la cara A podías encontrar *Está en la Caja*, y en la cara B estaba grabado el juego *Está en el Pantano*. Cada carátula ilustraba cada una de las caras de la funda, con lo cual se producía el efecto instrucciones-de-la-caja-de-medicamentos: nunca sabes cual es la parte por la que has de abrir.

Así que en este punto Jon, ya trabajaba en el proyecto completamente por su cuenta, tomando autónomamente todas las decisiones; y la siguiente fue delegar una parte del trabajo en Matra. «Antes de realizar ningún movimiento, les lancé mi planteamiento a Matra, cómo había cerrado un precio con Azpiri y que el juego iba a tener carátula de lujo. En ese momento desde Matra asumieron las riendas como productores, y se hicieron cargo de toda la inversión económica, cara a preparar unas ediciones físicas como nunca se habían visto y un lanzamiento en condiciones. Fue en ese momento cuando la versión Spectrum empezó a tomar forma. Además, y con la ilustración de Azpiri, fuí matizando aspectos de la historia y de los gráficos, que tienen una fuerte influencia de su trabajo, aunque yo desarrollé toda la programación y el grafismo del proyecto».



Pero eso no significa que no hubiera colaboraciones externas de compañeros de otros grupos: «con la ayuda de José Vicente Masó 'Wyz' con las rutinas musicales y SFX, terminamos la versión MSX que se presentó al MSXdev'08 y, con el apoyo de Javier Peña de RetroWorks y de Daniel Zorita de Matra se terminó de cerrar la versión ZX Spectrum, que fue lanzada junto con una versión mejorada en RetroMadrid, el 14 de Marzo de 2009, con la presencia del mismo Azpiri en el stand firmando ejemplares del juego».



» Este tipo de juegos no suelen gustar a la gente pero alguien ha de hacerlos aunque sea para que algún otro diga que, eh, a mi no me gustan estos juegos.

Y aquel acto fue como la pequeña bola de nieve que echa a rodar colina abajo: «La Corona Encantada obtuvo una repercusión inusitada, algo nunca visto en un producto vintage. Los medios mainstream se hicieron eco del lanzamiento y el retrogaming salió a la palestra en portadas de revista y artículos en prensa escrita nacional, y con presencia en informativos nacionales en prime-time». Y también significó algo más: «Hablé con Edu, y decidimos de común acuerdo separar nuestros caminos. Yo seguía muy activo y con muchas ganas de seguir explorando, y él andaba ya a otro ritmo, y ahí fue cuando decidí liderar un nuevo grupo en la escena, ▶

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para un retro-mundo feliz





» La edición para MSX de *British Bob* ha recibido las críticas más flipantes de la historia, desde que se parece demasiado a un juego de máquina recreativa de los años ochenta hasta que tiene el regusto de los primeros juegos que se hicieron para MSX. Es divertido leer críticas negativas cuando su argumentos son, precisamente, piropos.

tratando de continuar con la línea de trabajo marcada por *La Corona Encantada*. Así se crea Relevo, el 18 de julio de 2009».

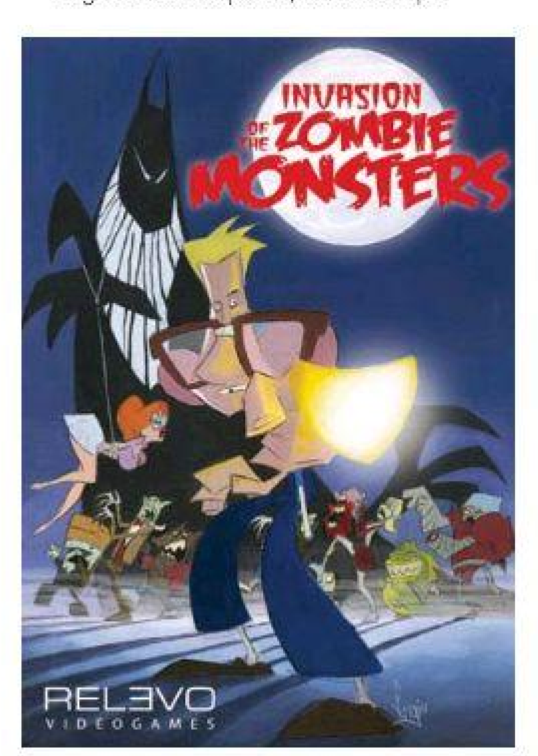
La nueva compañía echa a andar con un montón de ideas en mente: «en la misma presentación de *La Corona Encantada* en Madrid andaba con la idea de hacer un juego de zombis de scroll horizontal, al estilo del *AMC* de Dinamic. Por la tarde apareció César Astudillo 'Gominolas' por nuestro stand, y se puso a jugar a *La Corona*. Me preguntó si había estado Azpiri por allí, y me felicitó por el juego. Yo le dije, 'ya sabes César, después de hacer un juego con portada de Azpiri, lo siguiente tiene que ser hacer un juego con música de Gominolas'. Inmediatamente me cogió el guante, y hasta me lo puso por escrito».

En paralelo al juego de zombis, Relevo publica *Está en la Caja*, «una aventura tipo juego-libro escrita por mi hermano Kepa», cuenta Jon, «que tuvo su continuación al año siguiente con *Está en el Pantano*, de Aratz Juanes. Y también para MSX sacan *British Bob*, un plataformas old-school muy bien resuelto que más adelante se convertirá en el punto de partida del primer producto de Relevo para smartphones.

El de los zombis terminó llamándose, finalmente, *Invasion of the Zombie Monsters*: «Sergio Martínez, actualmente profesor en DigiPen, fue el encargado del diseño artístico del juego, y yo volví a encargarme de la programación y gráficos. Gominolas hizo toda la composición musical, y Wyz se encargó de nuevo de los SFX y de los arreglos de la música de Gominolas. Mi hermano Kepa, que hizo de téster en *La Corona Encantada*, cobró un mayor protagonismo en este proyecto, con el diseño de la historia y de los escenarios del juego». El juego se lanzó en RetroMadrid 2010 para MSX y Spectrum. «El website 1UP.com incluyó el juego en la lista de los 31 juegos indie que debes jugar, la edición británica de Retro Gamer puntuó el juego con un 90%, alabando su acabado y detalles, y consiguió convertirse en el mejor juego de Spectrum de 2010 votado por los usuarios de la comunidad worldofspectrum.org».

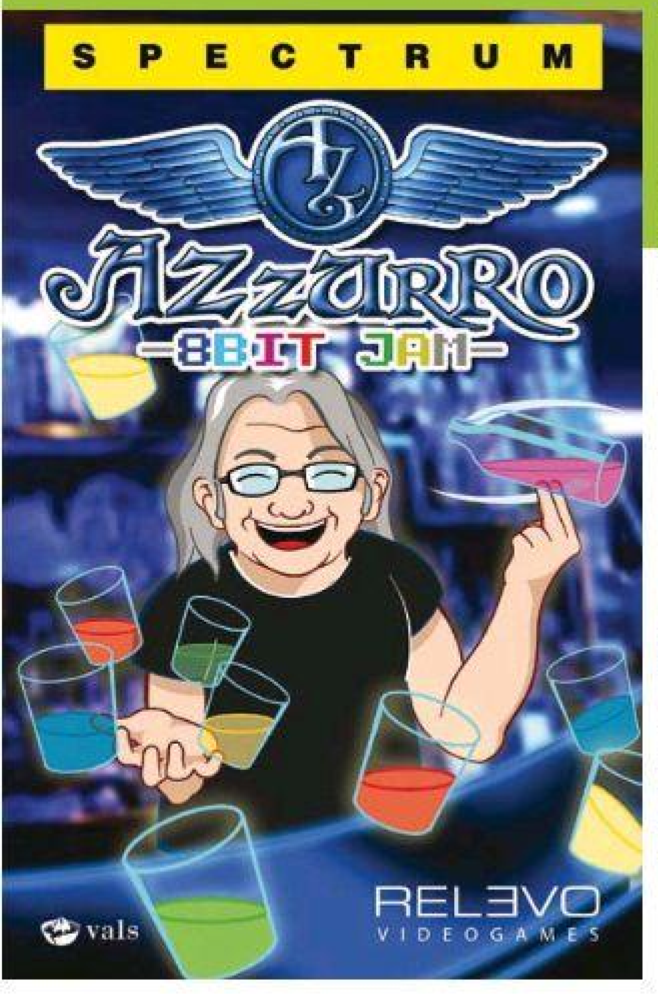
¿Y después de *IOTZM*? «nos concentramos en un juego de puzzles con un mono como principal protagonista (*Baboon!*), un juego de plataformas y aventura acerca de la mafia (*Camorra*) y la secuela de *La Corona Encantada* (*Los Templos de Fuego*). Mientras *Camorra* ha quedado desestimado, *Baboon!* y *Los Templos de Fuego* están en la línea de salida de nuestras producciones, en un caso para plataformas actuales y en el otro para 8 bits».

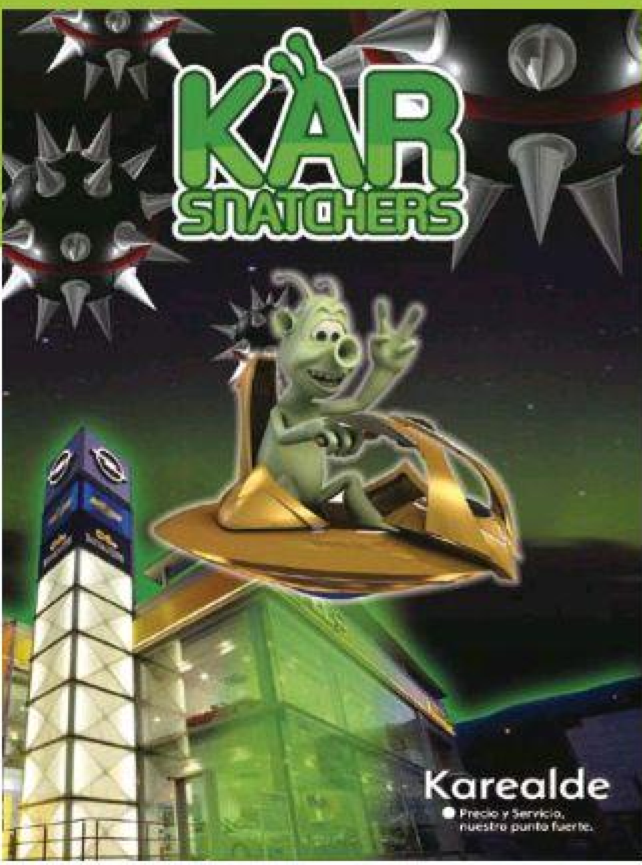
Llegados a este punto, tenemos que





» *Invasion of the Zombie Monsters* no tuvo tanta aceptación ni repercusión como *La Corona Encantada*, quizá por la temática, quizá porque la portada no era de Alfonso Azpiri, quizá porque no gustó tanto... pero así es el publico retro: soberano y con potestad de decisión.











indagar acerca de cómo se ha producido el salto, de cómo pasó Relevo de ser un grupo de programación a ser un estudio de videojuegos con formato de empresa formal. «En 2004 me incorporé a la Agencia Vals, y fuí progresando hasta convertirme en Director Creativo Socio. A finales de 2010, tras el lanzamiento de *Invasion of the Zombie Monsters* y con la repercusión que tuvo, decidimos incorporar a la agencia una línea nueva de producto, para comenzar así a ofrecer advergaming. Nuestro primer proyecto es *Kar Snatchers*, un sencillo juego web de habilidad desarrollado para el concesionario Karealde de Opel y Chevrolet», dice Jon.

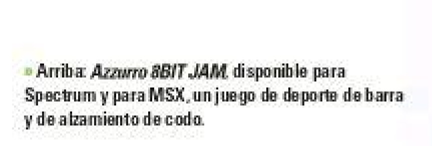
«En 2011 conseguimos nuestro primer proyecto de advergaming para sistemas de 8 bits y creamos *Azzurro 8-Bit Jam*, un juego casual de habilidad para MSX y Spectrum para el Azzurro Rock Pub, un local de copas de Bilbao. El juego se vendía en formato casete para quien quisiera adquirirlo, pero además montamos una máquina con doble monitor para poder jugar gratis en el mismo local, donde se organizan concursos de puntuaciones, etcétera. El juego obtuvo una muy buena acogida y repercusión en medios».

El éxito de *Kar Snatchers* y *Azzurro 8-Bit Jam* anima a Relevo a saltar a las plataformas actuales, y a presentar una versión actualizada de *Baboon!* en la edición de 2011 del Certamen Internacional de Videojuegos Independientes Alhondiga hóPlay. El juego recibe cuatro nominaciones de cinco posibles (Mejores Gráficos, Mejor Idea Original, Mejor Jugabilidad y Mejor Videojuego Vasco), y termina alzándose con el premio al Mejor Videojuego Vasco 2011. *Baboon!* y *Azzurro 8-Bit Jam* también fueron presentados en el GameFest de ese año: «tras el resultado con los advergames y con el producto propio, teníamos claro que el tema de los videojuegos tenía que ser algo más que una simple área de negocio dentro de la Agencia Vals, y así, en enero de 2012, se funda Relevo Videogames SL», concluye Jon.

» Equilibrar la balanza entre el desarrollo amateur para intransigentes usuarios de toda la vida, y desarrollos para nuevas plataformas y mercados puerilmente mercantiles no es fácil, cada uno exige fidelidad. El patio en que el que se ha metido Relevo será, en el futuro, digno de estudio.

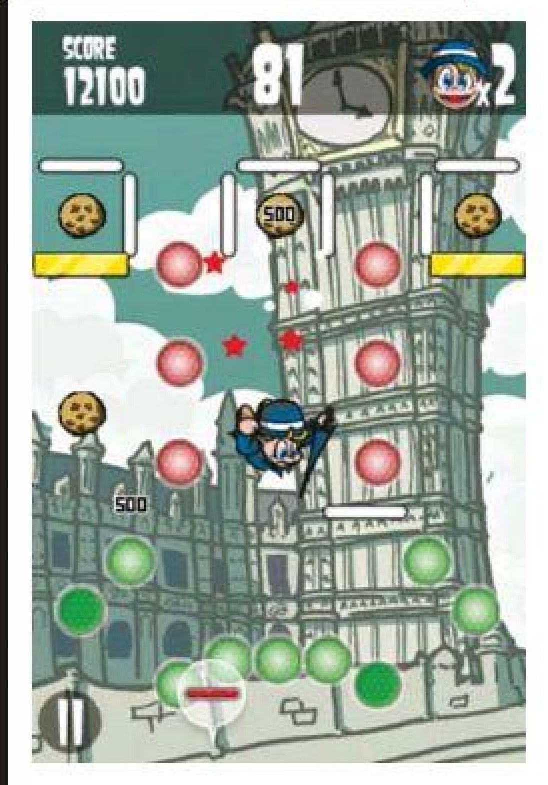
La compañía, formada actualmente por Jon como director ejecutivo y director de proyectos, Aitor Zumelzu como director comercial y de márketin, Ángel Sainz como lead designer e ilustrador y Judith González como administrativo y téster, cuenta o ha contado con colaboraciones continuas o esporádicas de gente como José Vicente Masó Wyz y Javier Peña, de Retroworks, Daniel Zorita y S*T*A*R de Matra, Ángel y José Luis de Mojon Twins, Iban Nieto, Andoni Velasco y Antxiko Gorjón de Lehenak, Mauricio Muñoz, Augusto Ruiz, David Donaire, Kepa Cortázar, Aratz Juanes, o los mismísimos Alfonso Azpiri y César Astudillo. Y con esta base han seguido trabajando en lo suyo: «desde 2012 hemos desarrollado varios proyectos, como *Battle for Asciion*, que presentamos al concurso A-MAZE 2012 de desarrollo indie, o *Vals*





» Arriba: *Azzurro 8BIT JAM*, disponible para Spectrum y para MSX, un juego de deporte de barra y de alzamiento de codo.

» Derecha: De los ordenadores antidiluvianos Relevo se pasa a las nuevas maquinitas. *Baboon* rulando en una PS-Vita, una incógnita sobre si se trata de un demake o de un remake porque ¿qué fue primero? ¿La versión MSX o la versión Vita?



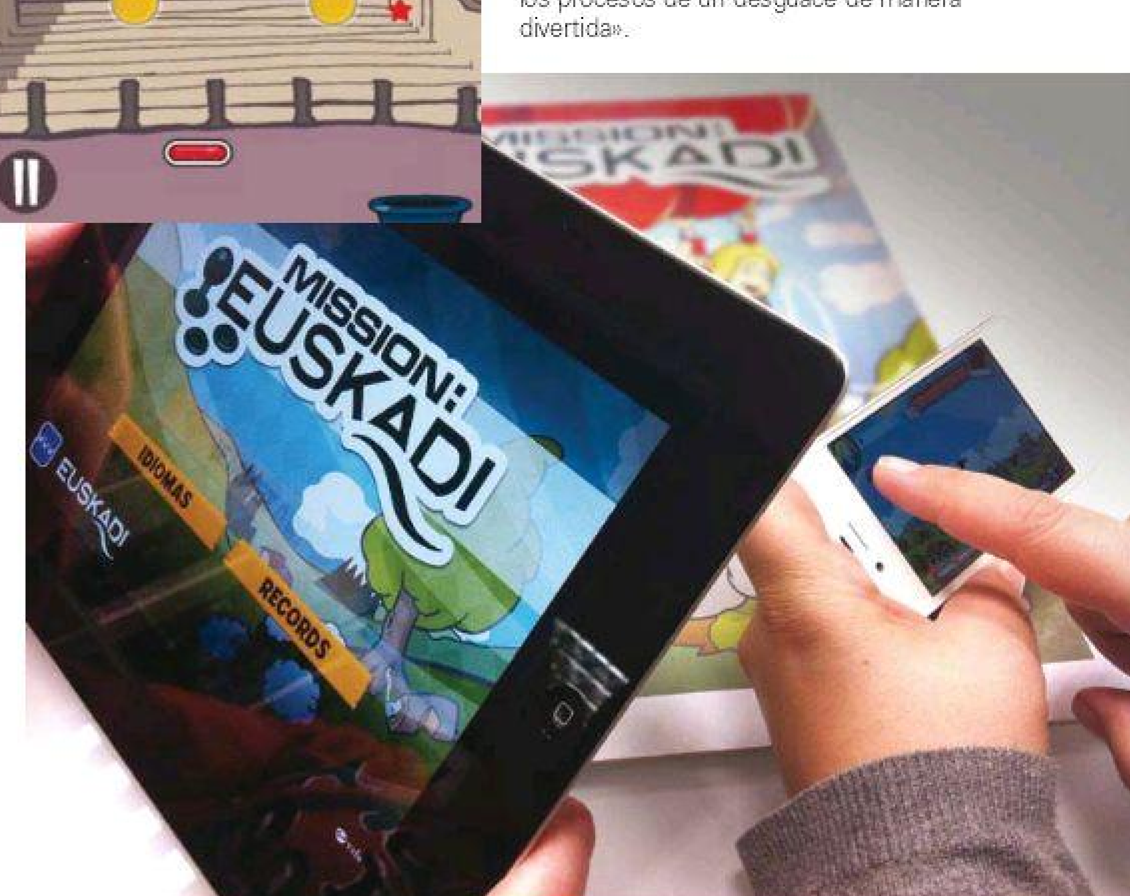
Panic, un advergame para la Agencia Vals. Pero era nuestro premiado *Baboon!* el juego que queríamos como bandera del estudio. Eso sí, no queríamos que nada fallara, teníamos que tener todo aprendido de cara a que el lanzamiento fuera perfecto, y al final Sony nos ha abierto las puertas para desarrollar *Baboon!* en su consola portátil PS Vita. De esta forma, desestimamos su desarrollo para smartphones y nos lanzamos al mundo de las videoconsolas. Hemos obtenido la certificación Playstation como desarrolladores de PS Vita y publicadores en PS Store en junio de 2013, y a partir de ese momento se convierte en nuestro proyecto más ambicioso».

Pero mientras tanto, Relevo no se ha dormido en los laureles y ha continuado lanzando productos: «*British Bob Jumping Craze!* es nuestro primer producto digamos más comercial, el que nos ayuda a aprender todas las fases del desarrollo de un producto casual para smartphones. Se publica para iOS y Android. En 2012 también lanzamos *Subacuatic* para MSX, un remake de un juego de los Mojon Twins. Y en 2013 empezamos con *Mission: Euskadi* en web, iOS y Android, presentándolo por primera vez al público en el stand de Euskadi de la feria FITUR. Se trata de un sencillo juego de habilidad desarrollado para la Agencia Vasca de Turismo. En abril se presentó *Safybots: Polyester Super Robots* en la feria Energy 2013 de Hannover; es un advergame con aspecto retro para una multinacional del sector eléctrico. Luego vinieron la versión de Amstrad CPC de *Invasion of the Zombie Monsters* y un nuevo juego de MSX, *Malaika*, que recupera el personaje clásico creado en 2006 para el juego de Karoshi. Finalmente, en octubre hemos publicado *Recuperacción*, en formato PC/Windows CD-ROM; es un advergame desarrollado para el Desguace Juan Torres en el que, en una serie de minijuegos, de trata de plasmar los procesos de un desguace de manera divertida».

¿Y qué podemos esperar de Relevo en un futuro? «Pues tenemos en cartera el desarrollo de dos advergames: uno con aspecto retro al estilo de *Safybots*, y otro más convencional. Por supuesto, seguimos trabajando en *Baboon!* para PS Vita. Su lanzamiento está programado para la primera mitad de 2014. Tenemos también un pequeño proyecto en curso para MSX llamado *Mr. Cracksman*, un sencillo arcade, homenaje a los juegos de recreativos de principios de los 80, así como *Hyper Soldier Angel*, otra producción retro de acción para el estándar japonés, pero *Los Templos de Fuego*, la secuela de *La Corona Encantada*, se perfila como nuestro próximo lanzamiento para plataformas vintage: con toda la música compuesta y arreglada, casi todo el diseño gráfico y de juego desarrollado y con un motor ya funcional, cada vez vemos más cerca su lanzamiento. En marzo de 2014 será el quinto aniversario del lanzamiento en Madrid de *La Corona*, son buenas fechas para plantear el estreno de la secuela, y en ello estamos trabajando».



» Por si alguien lo dudaba, *Los Templos de Fuego* sigue en desarrollo. Id preparando la cartera porque querréis tenerlo si o si cuando salga.





POR_BRUNO_SOL

el Basurero

El Amstrad CPC nos brindó momentos inolvidables en los 80, pero también nos hizo sufrir con juegos infames. No hay lugar para la retrorotura: en su día también nos parecieron una basura.



OUT RUN

■ DESARROLLADOR: US GOLD/PROBE SOFTWARE ■ AÑO: 1986

■ Ni el más iluso de los chavales soñaba con revivir en su modesto CPC el torrente de gráficos y sonido de la recreativa de AM2, pero lo que nos deparó Probe Software nos hizo creer, por una vez, en la pena de muerte.

La jugada, por parte de US Gold, de regalar una cinta de cassete con la BSO de la recreativa, junto al juego, parecía un detalle simpático. Lo que pocos usuarios de Amstrad sospechaban es que esa cinta iba a ser nuestra única posibilidad de escuchar la inolvidable música creada por Hiroshi «HIRO» Kawaguchi durante el juego. Aunque ojalá ese hubiera sido el único problema de esta horrenda conversión, perpetrada por Probe Software. El timo comenzaba desde la mismísima pantalla de presentación, con ese icónico puesto de salida, en la que se nos deleitaba con una versión, bastante maja, de Splash Wave. Al pulsar la barra espaciadora, la música y cualquier atisbo de semejanza con la máquina original desaparecía por completo.

Con sus gráficos en Modo 0, lo que implicaba cierto colorido (al menos eso no vamos a negárselo), esta adaptación es un chiste sobre ruedas, en el que el



» FRIDAY THE 3RD

■ DESARROLLADOR: DOMARK ■ AÑO: 1985

■ Infundir terror con con gráficos de Atari 2600. Domark debió dejarse todo el presupuesto de 1985 en esta licencia, y de paso, la poca vergüenza que les quedaba, porque *Friday The 3rd* tenía más de broma que de pesadilla. Esta cinta, que se acompañaba de dos pastillas de sangre falsa (cuya ingestión garantizó la bofetada paterna en el 90% de los casos), jugaba con la paranoia de no saber bajo qué rostro se ocultaba Jason…hasta el momento en que sacaba el hacha. O mas bien el palo, como atestigua la pantalla de arriba. Lo mejor, las truculentas imágenes estáticas que salían de vez en cuanto. Menudas risas.



» THUNDER BLADE

■ DESARROLLADOR: US GOLD ■ AÑO: 1988

■ Los responsables de esta adaptación del clásico de Sega pagaron cara su ambición por recrear en el Amstrad los edificios pseudotridimensional del original. Esto dio como resultado una ensaladilla de píxeles y rectángulos bicolores tan llamativa como injugable. De hecho, *Thunder Blade* era incompatible con algunos modelos de CPC, lo que se traducía en una desincronía total de los gráficos y una furia homicida contra el pobre dependiente del SIMAGO que nos vendió el juego. Al final acabábamos haciendo lo de siempre: reventar la cinta contra la pared y ponernos a jugar, una vez más, al Bruce Lee.



» COBRA

■ DESARROLLADOR: OCEAN ■ AÑO: 1987

■ Bienvenidos al maravilloso mundo de las versiones. Una lotería en la que los usuarios de Amstrad a veces ganábamos (*Gryzor, Renegade*…) y otros muchas perdíamos. El *Cobra* de Spectrum era un juegazo como un templo, pero la versión Amstrad resultó ser un verdadero despropósito en Modo 0. No sabemos con qué borrador del guión de la peli de *Cobra* trabajaron en Ocean, pero debía ser mejor que la versión definitiva, porque además de enfrentarse a terroristas, criminales y francotirador, en este juego Marion Cobretti tenía en los patos a sus más encarnizados enemigos. Misiles emplumados, oiga.





asfalto no existe. Solo unas intermitentes líneas blancas marcaban el trazado de la carretera, flanqueada por elementos decorativos de chiste, como casetas de perro y una especie de tordos que pretenden imitar los montículos de la máquina original. La sensación de velocidad es nula, los coches parecen flotar en el aire y la célebre colisión del Ferrari, dando vueltas de campana, brilla por su ausencia. En el mundo del *Out Run* de Probe, chocar a 200 km/h se traduce en un seco topetón, como si estuvieras al volante de un auto de choque en las fiestas de Almagro.

Esta funesta conversión al menos no nos privó de uno de los encantos del original, elegir un carril al final de cada etapa para tomar distintas rutas, pero lo hace de manera abrupta, fundiendo la pantalla en negro durante unos segundos. El desproposito alcanza incluso a algo tan básico como mostrar qué marcha tenemos seleccionada: Probe ni se molestó en hacerlo. Para eso ya conocíamos la máquina original. Y el que no supiera de la existencia del cambio de marchas, que apechugara conduciendo a 190 km/h como tope. Total, la sensación de velocidad no iba a variar un ápice a lo largo de este estridente viaje al infierno. Un lugar en el que esperamos que acaben algún día los responsables de esta canallada. Porque podrán meterse con nuestras madres, pero mancillar la memoria de *Out Run* es algo imperdonable. Lo era en 1986 y lo sigue siendo ahora.





» PIT FIGHTER

■ DESARROLLADOR: DOMARK ■ AÑO: 1991

■ **Esta adaptación partía** con un handicap importante, dado que la máquina recreativa en la que se inspiraba ya era una chusta de las gordas. Una protagonizada por gráficos digitalizados de matones vigoréxicos, para más señas. Adaptar al Amstrad CPC semejante derroche gráfico era poco menos que una locura, pero la gente de Domark lo intentó, y de qué manera. Hasta incorporaron, más o menos, los zooms del arcade original. E incluso la secuencia de introducción, con los mocetones entrenándose y haciendo katas. Pero se les olvidó un detalle: hacer de todo esto un juego divertido, o por lo menos jugable.



» LA PLAGA GALÁCTICA

■ DESARROLLADOR: AMSOFT/INDESCOMP ■ AÑO: 1984

■ **Cuando el propio** autor del juego, nuestro idolatrado Paco Suárez (*La Pulga*), te dice que *La Plaga Galáctica* era un mal juego, que estaba mal programado, poco más hay que añadir. Este matamarcianos, creado por Indescomp para acompañar al lanzamiento del Amstrad en España (bajo el sello Amsoft) era un auténtico tormento. Cualquier danmaku es un paseo por el campo en comparación. Y no porque la pantalla se llenara de enemigos, que no era el caso. Era porque evitar sus disparos era una tarea tan titánica como infructuosa. Y con un monitor de fósforo verde ya era para llorar.



» SUPER GRAN

■ DESARROLLADOR: TYNESOFT ■ AÑO: 1985

■ **Estamos posiblemente ante** el peor juego de la historia del CPC, lo que ya es mucho decir. Basado en una popular serie británica, la *Super Abuela* (si, amigos, ESO era buena televisión), *Super Gran* era una mamarrachez de mecánica incomprensible y gráficos demenciales. Los sprites de esas bicicletas voladoras parpadeaban tanto que, incluso a día de hoy, nos ha sido imposible sacar una pantalla decente con un emulador. Ni siquiera os atreváis a buscar el juego en internet. El Tribunal de la Haya lleva casi 30 años debatiendo si declararlo Crimen Contra La Humanidad. Los ingleses aún se oponen a ello.

PANTALLA FINAL



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

» La «traición» de Squaresoft a Nintendo escoció más porque su último rolazo para Super Nintendo fue una exclusiva irrepetible: Mario pasado por el tamiz del JRPG. *Legend Of The Seven Stars* fue un juegazo en el que colaboraron mano a mano los mejores hombres de cada casa, adaptando con ingenio el salto de Mario a los tiempos sincopados de *Final Fantasy*.



01

» Nuestro improbable grupo ha conseguido la última estrella, completando la versión rolera del Star Road de *Super Mario World*. Hora de soltar el mando y ver los resultados de nuestra aventura.



02

» La espada Exor se disuelve en la brisa cuando la última estrella vuelve a los cielos, mientras Mario y compañía disfrutan del espectáculo, más propio del catálogo de Square que de los besitos con los que Peach cierra los *Mario*.



03

» Corte al resto de mundos para ver los destinos de los personajes secundarios, como Mallow, al que nombran príncipe Nimbus Land y nunca más volvió a saberse de él, porque era creación de Square y Playstation estaba al caer...



04

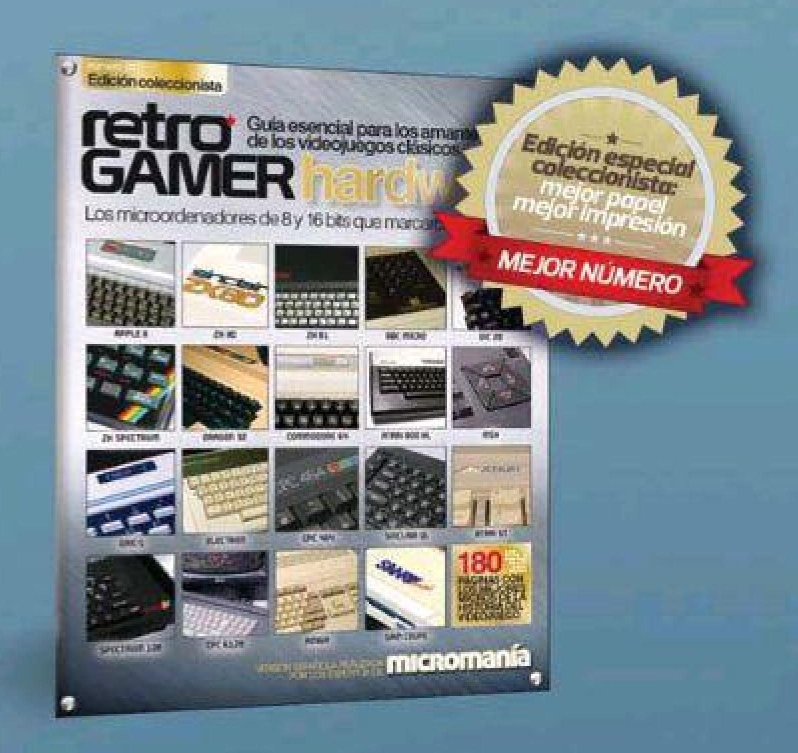
» Bowser vuelve a su castillo a recortar letritas para sus cartas pidiendo rescate; Croco compite contra Yoshi en el Mushroom Derby de *Mario Kart*; Frogfucius (la rana Confucio: eso pasó) y sus estudiantes acuden a un concierto de Toadofsky; y Valentina persigue a Booster en un amago de boda oficiada por Dodo.

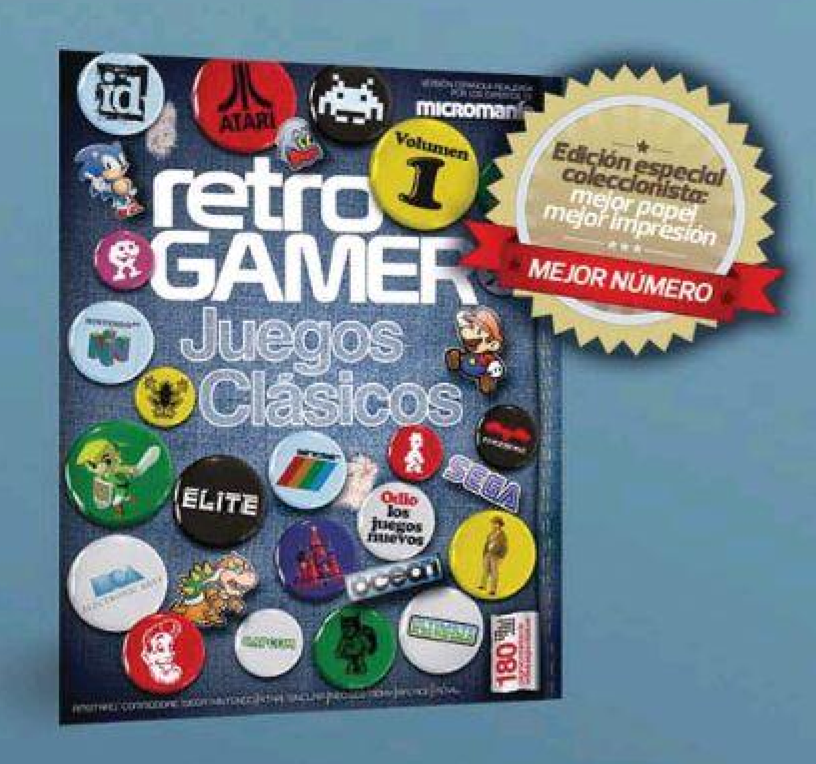


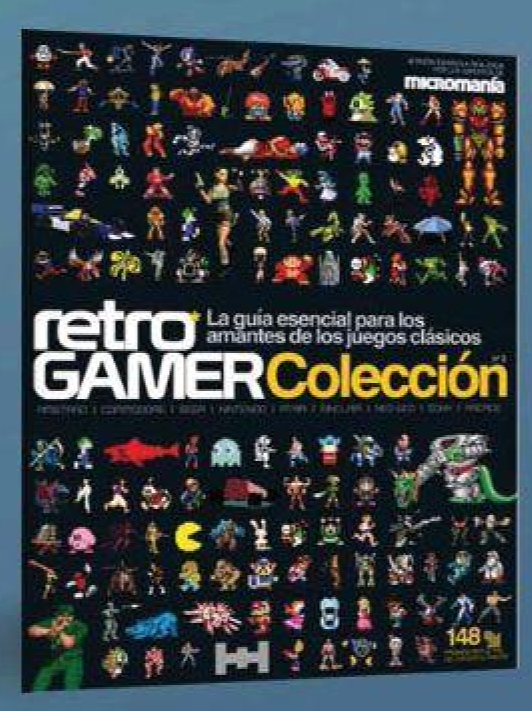
05

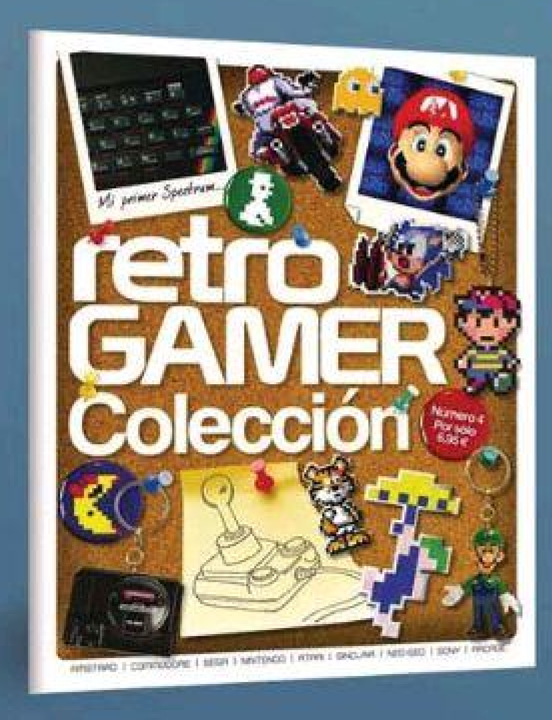
» La escena final presenta a Mario, Yoshi y Champiñón Zapata (que a lo mejor no se llama así pero, miradle: es el ganador de Movember en Reino Champiñón) saludando al jugador. Todo ha vuelto a su status quo original, listo para una nueva aventura que, gracias a los cantos de sirena de Sony, seguimos esperando.

COMPLETA TU COLECCIÓN retro* GAMER











Consigue los números anteriores de Retrogamer en



store.axelspringer.es/retrogamer